





PROLOGUE

1000年の昔……

清き心が光と呼ばれ、悪しき心が闇と呼ばれた頃 生命の秩序を乱す強大な力を持った竜が、平和を破り世界を恐怖に陥れた。 野は焼かれ、山は砕かれ、海は汚された。 悪の心に染まったその竜はダークドラゴンと呼ばれ、大地を破滅に導いていった。 竜は死闘の末に神々の手によって地底深く封印される。 1000年ののちに蘇る、そう言い残して……。

世界は再び平和に満ちた

封印された黒き竜は次第に人々の記憶から薄れ、よくある建国神話として語られるだけになっていった。

しかしその平穏がついに崩れ去る日が来る。 約束された伝承の復活ではなく、軍事大国の侵攻という、人の業が生み出した悲劇の幕開けである。







豊穣の国ガーディアナ 血に染まる

ルーン大陸最大の国家、ガーディアナ

肥沃な大地のもたらす恵み、そして盛んな近隣諸国との 交易によって栄えており、古い歴史を有することでも知られ ている。とくに東の岬にひっそり建つ「古の門」は、神話 時代の産物として崇められていた。

その遺跡近くの海岸に、ある日瀕死の青年が打ち上げられる。マックスという名前以外いっさいの記憶を失った彼の身の証は、ひと振りのまばゆい大剣のみであった。

優れた剣の腕を見込まれ、マックスは近衛騎士団長バリオスの弟子となる。しかし近衛騎士の誰もが及ばない卓越した剣技をもち、さらに当人が記憶喪失とあっては、人々の話題の的となるのは必至。彼はたちまち羨望と中傷の目にさらされる。王宮で、城下で、とかく注目を浴びつつも、彼は恩師バリオスの期待に応え、そして国王の温かな言葉を拠りどころに修行に励み続けていた。

平和を破る引き金は、東の大国ルーンファウストの侵略であった。長年の不可侵関係で保たれてきた均衡が、突如破られたのだ。人々が抵抗する間もなく町は焼かれ、実りのときを迎えつつあった畑は無惨にも踏みにじられた。

そしてついに玉座が血で染まった。ルーンファウスト軍の 精鋭、シルバーナイト隊を率いる男は、「神々の遺産」が王 宮にないと知るや、王と騎士団長バリオス、ふたりの命を 断ち切っていったのた。マックスの素性につながる唯一の 手がかり、「光の剣」を手にして……。

「神々の遺産」。それはガーディアナ王家が代々守ってきた古の遺産の名であった。その正体が何なのか、王家に連なる人々でさえ知る者はいない。たがそれがルーンファウストの手に渡っても、正しき道に使われようはずがないということは、その手段を選ばぬ手口からもあきらかであった。亡き王と師匠、そして恩義ある人々に報いるため、マックスは親友口ウ、バリオスの娘メイらとともに「神々の遺産」のは迷を解明する使命を担う。それは故郷も、友も、家族すらもたない彼にとって、記憶を探す出立でもあった。

「永い永い旅をして来た目だ……。 おそらくこれからもその旅路は果てしない。 だがその先にあなた自身もあるはずです」

max マックス

『記憶をなくした孤高の剣士

ガーディアナ王都近郊の海岸に、深手を負って流れ着いた青年。過去の記憶を失っており、騎士団長バリオスの下で剣の指導を受けながら暮らしていた。ルーンファウスト軍を追って「古の門」探索に出たことから「神々の遺産」をめぐる大きな運命に翻弄されてゆくこととなる。



〔誇り高き女性騎士

ガーディアナ近衛騎士団員であり、騎士団長バリオスの娘。女性であり ながらも卓越した槍術を誇る。清廉潔白、騎士道を重んじる高貴な精神 の持ち主。敬愛する王の御前にふらりと現われるや、瞬く間に王宮中の 関心をさらったマックスに、わずかな嫉妬と反感を隠せないでいる。

ROW ロウ

〔天真爛漫な修行僧

ガーディアナに流れ着いたマックスの第一発見者で、半ば強引に親交を 結ぶ見習い僧侶。マックスが居候する城下の教会にともに暮らしている。 興味あることにはとにかく首を突っ込みたがるタイプで、女の子にも目





THE KING OF GUARDIANA ガーディアナ国王(由緒正しき血脈の王

る。英知に優れ、国民の信頼厚く、また諸国への聞こえも高い。過去を 失いながらも懸命に生きるマックスに深い理解を寄せているが、そのた め一部の廷臣や騎士たちからは反感を買うことになっている。

BALYOS バリオス

『敏腕の騎士団長

ガーディアナ王家の近衛騎士団長で、国王に絶対の忠誠を誓う騎士の鑑。 マックスの剣術の師匠で、彼を国王に引き合わせた人物でもある。国益 を第一に考え、必要とあらば王に意見することも辞さないが、その厳格 な姿勢こそが、部下や民衆から多くの支持を得る理由となっている。





NOUA

『王を補佐する「知恵袋

ガーディアナ近衛騎士団の筆頭軍師を務める大学者。その頭脳は国の宝 とも評される。すでに老年の域に達していると思われるが、その向上心 が廃れることはないという。ルーンファウスト軍の侵攻のあと、軍師兼 アドバイザー兼金庫番として、マックスたちの旅に同行することとなる。



大国ルーンファウスト 民を捨て災厄となる

周囲を険しい山に囲まれ、風は冷たくやせた土地が多 い東の大陸 自治国家が多いこの地で唯一、帝政を布く ルーンファウストの城下町は、不測の事態に混乱を極めて いた。他国との和平を尊重してきた皇帝が、突如ガーディ アナとその周辺国へ大軍を派遣したのだ。

現皇帝ラムラドゥは、即位すると土地の改良と流通網の 整理を推し進め、国の経済力を飛躍的に向上させること に成功していた。ルーンファウストが「帝国」と名乗るのに 恥じない国力を手にしたのは、ここ十数年のこと。急激な 改革を推進する一方、税も徴兵も、およそ国民の負担とな ることは極力抑える手腕により、ラムラドゥは稀代の名君と して知られていた。その賢王の暴挙に、近隣国はもちろん、 国民すらもひどく混乱することとなる

事の発端はほんの1年前。ふらりと現われた謎の男を 皇帝が城に迎え入れたことから始まる。妖艶な女魔道士 と凄腕の剣士を従えたダークソルと名乗るその男は、巧み な話術でまたたく間に皇帝の心を魅了してしまった。そして 王宮での実権を握るや、みずからの目的「神々の遺産」奪 取のために、ルーンファウスト全軍を操り始めたのだ。

ガーディアナ陥ちる、の報が届くまでにそう長くはかから なかったもはやダークソルの甘言に心を奪われない者は、 ほんのひと握りしか残っていなかった。そのひとり王女ナ シャは、父の変貌と民の負担に心を痛め、再三に渡り派 兵の中止を訴える。だが実の娘の声ですら、ラムラドゥに届 くことはなかった。すべての命に語りかける巫女姫という力。 それを持つはずの自分にも、もはや父の心は取り戻せない。 孤独の淵に立つナーシャは、ダークソルに命を狙われそう になったとき、ついに出奔を決意する。彼女はどこからとも なく現われた覆面の戦士・ズイカを従え、ダークソルの放つ 刺客を退けながら、西の大陸を目指して歩を進めた。ルー ンファウスト軍に蹂躙された人々とともに力を合わせ、ダー クソルを駆逐し王を改心させてみせる。たとえそれが姫とい う身に不釣合いな、血なまぐさい道であっても

私はルーンファウストの王女 たとえ親殺しの汚名を着ることになろうとも、 破滅の道を往くこの国を救います」

NARSHA ナーシャ

『国の落日を憂う巫女姫

ルーンファウスト皇帝ラムラドゥの娘。自然界のあらゆる存在から力を 引き出して編むという、非常に珍しい癒しの力を操ることから、巫女姫 として崇められている。王族にふさわしい気高い心を持ち、破滅の道を 進む父王と国を救うため、協力者を求めて西の大陸に旅立つ。



ZUIKA ズイカ

『寡黙な暗殺者

国を思うナーシャの心に共鳴し、永い眠りから目覚めた昆虫戦士。太古 の文明時代に、暗殺を請け負うために生み出されたようだが、本人は多 くを語らず真相を知る者もいない。一撃必殺の腕は超一流。ナーシャの 守護を唯一の使命として、つねに彼女の影となり寄り添う。

ダークソル(王をかどわかす謎の魔道士

一切の素性が不明の、白いローブをまとう男。現存しないはずの暗黒魔 法を駆使する。軍師として宮廷に入るや、またたく間に中枢を掌握し、 実質的なルーンファウストの支配者となった。「神々の遺産」を手に入れ るために各地に軍を派遣するが、その目的を知るものはいない。





MICHAELA シャエラ

じ妖術を操る傾国の美女

ダークソル配下の妖艶な魔女。意のままに人形を操る高度な魔術、妖術 を得意とする。任務の遂行よりも私情を優先させる直情型の性格で、そ の言動にはダークソルですら手を焼くこともある。行動を縛られるのを 嫌い、流れの占い師に扮してひとりマックスたちの動向を探っている。

CAIN カイン

『冷酷なシルバーナイト

ダークソルの忠実な部下で、ルーンファウスト軍シルバーナイト隊の隊 長を務める男。不気味な鬼面に素顔を隠し、各地で殺戮を繰り返してい る。ガーディアナ侵攻の際には、みずから国王とバリオスを手にかけた。 マックスと少なからぬ因縁があるようだが、本人すら気づいていない。





EMPEROR RAMLADOW 皇帝ラムラドゥ(変わり果てた「賢王」

ダークソルの術によって、人の心を失いつつある皇帝。武術、魔術をと もにたしなみ、かつてはその腕で国中を沸かせたというが、現在ではそ の面影は見られない。国民の不信と反発を省みず、忠実な部下たちをつ ぎつぎに退けて恐怖政治を行なっている。



破滅を憂う人々 光の軍勢のもとに集う

「神々の遺産」を追い求めるルーンファウスト軍は、手段を選ばなかった。遺産にまつわる伝承を持つ国はもちろん、その進軍を妨げる町や村がつぎつぎと滅ぼされた。ルーンファウスト軍のあとには、屍の山が累々と築かれていく。多くの種族の血がまたたく間に失われ、そして絶望という文字だけが残る。無抵抗の命ですら容赦なく奪われていくそのさまは、もはや殺戮そのものが目的であるかのように見えた。

ダーケソルとカインの暴挙を止め、彼らよりもさきに遺産を手にすべきはずのマックスたちであったが、はやる気持ちとは 裏腹に、つねに彼らの残した惨劇の跡をたどっていくこととなる。 行く先々に満ちる、ルーンファウストへの恨みとマックス たちへの期待。 人々は次第にマックスのもとへ集い、ひとつの希望を作り上げていった。マックス率いる反ルーンファウストの組織は、古の伝承になぞらえ、間に象徴される悪を討つ光たる正義の軍勢「シャイニング・フォース」の名を冠せられることになる。 そこには、祖を神話の時代まで遡る神を天翔ける鳥人、森を愛でる獣人など、本来人間と親交を持たなかった者たちまでもが、ルーンファウストから平和と尊厳と穏やかな暮らしを取り返すために集まったのである

荒れに荒れる世界の行く末を、時空の狭間からながめる 男がいた。第三者にはキョウカQと名乗ることにしているが、 そもそも彼が他者と交わることなど絶えて久しい。さまざまな 種族が生きる世界にあって、どこにも位置づけられない異形 のヒト。何者にも縛られず、ただただ興味のおもむくままにこ の世を渡り歩いている謎の男。

彼はマックスを知っていた。日一日と勢力を大きくしながら、 間の勢力に対抗する光の軍勢を率いる指導者を。彼はナーシャを知っていた。ダークソルの放つ追っ手と剣を交えながらも、いまだに東の大陸の脱出すらかなわず、慣れない戦いと過酷な道のりに疲労の色を濃くする気丈な姫を

ゆえに彼はふたりを引き合わせる。世界が翻弄される大きな禍を消し去ることができるのは、このふたりをおいてほか にいないと、その奇怪な瞳は見通していた。

「この時代はゆがみすぎてしまいましたよ。 ええ、私が見てもわかるほどにね。 これを正しく導くのは、ほかでもないあなたたちです」

『神出鬼没の奇怪な男

旅を続けるナーシャを導くとともに、マックスの前にも現われ、謎の言葉を授ける。空間をゆがめる不可思議な力を扱うが、なんのために手助けするのか、飄々とした態度からは多くは読み取れない。不思議な力を秘めた「カード」を自在に繰り、シャイニング・フォースの一員として戦う。



(議庁を守る大阪領土

知識と魔道の国マナリナの長を務める大魔道士。「神々の遺産」の片鱗で ー の一団に「光の軍勢 (シャイニング・フォース)」 の名を与える。

COLON

【遊牧国家の若き長

ADSTRUMENTO BELLINGON, TRUMBUSAN **導者であると同時に、国の主産物であり守り神でもある動物・バオバブ** の心を読む予言者でもある。ルーンファウストの偉大な将軍・エリオッ HALL BERT BEY BREEDING LIBERT &





KARIN

(発を見守る お出さん)

竜が棲む霊峰ドラコニアの裾野にある、ルドル村を取りまとめる少女。 ただ1匹残った子竜・バリュウを保護するために土地を守っている。

COLLIN

【純真無垢な探求者

ルトル村に住むカリンの妹。幼いながらも古今東西のさまざまな事柄に **ロマルケーの日本 一日がんだ田田はマハこはおさかもという。 駅**間 に協力し、ともに遺産の謎を解くことを提案する。





THE SPRITE OF FOUNTAIN 泉の精 (十つコニを押く押の主

WANTE HER ECON DECRICORDINATED AT AND な助言を授けること、またその諭すような語り口から、彼の過去につな

HUMPEMIS

		_
PF	ROLOGUE	re le-
8.		
H.	システム解析編	пп
	基礎知識	
	ゲームの流れと概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	012
	67360	DIII.
	45/1403/1-03	000
	CRACK CO.	DEE!
	(46-748	믔
	MARKET.	0290
	20 18 ,32	Distri
	115	DEFE EDIE HESA COHE
	WA	IESA
	S-H	000
	アイテムの使用・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	045
	射程と効果範囲	341
	H-SUR	920
	HWHOSH	543
	10,00	D41
	10133110	046
100	シナリオルマップ収録目	
	シェルギャムンが 原用	227
	第1章 ルーンファウスト軍の侵略	21
	第2章 精霊が導くもの	- Cal
	第3章 ルーンファウストの秘密兵器	
	第4章 バルバザークの大要塞	ae.
	第5章 海底神殿の謎・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ine
	第6章 竜の国の戦い	1115
	第7章 失われた王国	
	第8章 古の城、浮上・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	164
	with the second	
20,0	スペシャルチーター	150
		1119
	ドロップアイテム	100
	魔法	182
	FORETAIN.	100
	**************************************	THE R
	257	200
E in		



SHINING FORCE FINAL COMPLETE GUIDE 011



基礎知識

■ 極めの道も基本が大事。物語の流れやユニットデータの見方など、まずは本作のプレイ ■ L 大かせない事業的な情報を確認したい

ゲームの流れと概要

本作は物語の流れを追うシナリオパートと、 敵対する勢力との戦闘パート、このふたつの 要素で構成されている。シナリオパートでは エリアマップ内を移動して冒険のヒントを得 たり、パーティの状態を整えて戦いに備える。 戦闘パートでは勝利条件の達成を目指し、味 方ユニットの持つさまざまな能力を駆使して 戦いを進めることとなる。条件を達成して戦 闘パートが終了するとシナリオクリアとなり、 つぎのシナリオへと移行するという流れだ。

このシナリオがいくつかまとまって、8章立 てのストーリーとなっている。ひとつの戦闘パートが終了するまでは、戦闘中に退却することで同じ戦闘マップに何度も出入りできるが、一度勝利条件を満たしてしまうと、その場所での戦闘は二度と発生しなくなる。また章が進行すると、以前の章で立ち寄った場所に戻ることはできなくなるので注意したい。なお第4章までは、マックスとナーシャ、ふたりの主人公の視点で物語を進めていく。



←戦闘パートを終了 させると、新たな冒 険の道が拓かれる。

きききこ ケームのけせぬか あわくどくぐ

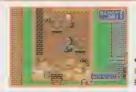


日日マップの音楽

戦闘が発生するマップは、大きく3種類に区別することができる。もっとも多いのがエリアマップ自体が戦闘マップになるタイプで、町から町への移動時に戦闘が発生することが多い。またこのタイプには、山や森など、さまざまな地形があり、移動や攻撃に制約がつくこともある。町の中での戦闘では、タウンマップがそのまま戦場に。起伏が少なく、比較的戦いやすい。また建物や洞窟の内部など、通常の移動エリア以外が戦闘マップとなる場合は、高低差を含んだ複雑な状態となっていることが多く、高い戦略性が求められる。

ララン選門が発生するフィールトでよく

タウンマップやワールドマップトの移動時 に使えるコマンドは、以下の4種類。START ボタンかLボタンでコマンドを呼び出すことが できる。とくに「どうぐ・そうび」によるアイ テムの整理は移動時にしかできないので、こ まめに確認するクセをつけておくこと。



←コマンド呼び出し時 には、画面右上で所 持金貨数も確認可能。

ぶたいひょう

パーティメンバーの各種ステータスや装備品、 使える魔法などが確認できる。仲間が増えた ら一度はチェックしておきたい。詳しい内容 についてはP020を参照のこと。

ィックを確認できる。カードの使用方法などの 詳しい内容についてはP036以降を参照。

コンフィグ

画面のウインドウカラーや明るさ、文字の表 示速度など、ゲームを快適にプレイするため の環境を調節することができる。

どうぐ・そうび

各ユニット個別の装備や持ち物、ストック用の 「アイテムボックス」内を整理する。戦闘中は アイテムボックス内のものを使用することは できないので、あらかじめ武器と装飾品は「そ うびひん」スロットに、使用するアイテムは テムを選ぶと、それぞれ「つかう」「わたす」 「はずす」「すてる」の操作ができる。また装備 は「そうびひん」の空きスロットにカーソルを 合わせて、そのユニットが装備可能なアイテ

>>>>> アイテムの装備 くくくくく **■**そうびひん



武器と装飾品をセットする。武器はひ とり1種類のみ、装飾品は最大4つま でで、同じものを複数持つことも可能



しもちもの

「やくそう」などの消費アイテムや、 特殊効果のある武器など、戦闘中に 使用するアイテムをセットする。

TOPICS CHASSOLING

一刻も早く目的地にたどり着きたいときに、移動 だろうか。じつはタウンマップやエリアマップ上 を移動するときにBボタンを押しておくと、ダッ シュ移動が可能になるのだ。これなら町の探索も 2倍速で進めることができる。



はとくに重宝する。





ا کرکن فرک رکار کارگار کار کارکن (10) انتخاب کارکن ک

町の探索、とりわけ初めて訪れる場所をすみずみまで見て回ることは、ストーリー進行のため以外にも、さまざまなメリットがある。町はパーティにとって冒険の拠点となる場所。住民と会話をしたり施設を利用したりするだけでなく、建物の裏や塀の向こうなど、見落としがちな場所もチェックしておこう。思いがけない情報や物資が得られることがある。



←宝箱には貴重なアイテムが 残さず入 手しておこう。

新しく訪れた場所でもっとも重要なのか、物語の進行に関わる情報を集めること。町には多くの人々がいるので、まずはひとりひとりと話をして、 く興味深い話が聞ける場合もあれば、会話目体がカギとなり、つぎの冒険の足がかりとなることもある。なお戦闘マップで勝利し、ひとつのシナリオをクリアすると、会話の内容が大きく変わる場合もあるという点にも注意。一刻も早くつぎの町へとにある大事な手がかりを見落としかねない。はや



ないように。

Alexantia Transfer Populs Rootia

施設の利用

冒険を支える各種施設が利用できるのも、町にいるときならではの利点。待ち受ける戦闘に備えるために、万全の体勢を整えておきたい。ほとんどは、場所によって品ぞろえが異なる場合がある。なお、本作ではある程度物語が進むごとに、以前の町に戻れなくなってしまうため、あとになって「あの指輪を買っておけば……」などと思っても取

つどしっかりと取捨選択しておこう。各施設の詳細



併設されていること

申請を見つける

冒険のなかで仲間を見つけてパーティに加 えてゆくことは、戦力アップのために欠かせ ない要素。味方となるキャラクターは各地の 町を中心にさまざまな場所でマックスを待っ ているので、ぜひとも捜し出して、ひとりでも 多くのメンバーを増やしていきたい。



←マックスのもとに は旅の目的に共鳴し た仲間が集まる。

仲間を増やすには

仲間になるキャラクターは総勢30人を超えるが、 そのうちの半数が物語の進行に沿って自動的にパ ーティに加わることになる。だがすべての味方ユ ニットはみな異なる能力を持つため、戦闘のバリ エーションを広げるなら、ひとりでも多くのメンバ 一が欲しいところだ。とくに仲間になるまでに手 順か必要なユニットほど、突出した能力を持ってい ることが多い。そこで町やダンジョンで仲間に加 わる可能性のあるキャラクターを見かけたら、と にかく話しかけ、徹底的にアプローチしていこう。 MINISTER TREES OF CONTRACTOR 満たすことで、ともに戦えるようになるはずだ。



←いわくありげなキ ャラクターとは何度 も会ってみよう。



HERPFAR にならない場合も。

>>>>> 仲間が増えるおもなパターンぐくぐぐぐく



物語が進むに従って自動的に加わるタイプで、とくにこちらから働きかける必要はない。 序盤のロウやタオ、メイなどを始めとする、多くのキャラクターがこれに当たる。

あるタイミングで会話することで仲間になるタイプ。一度話してもパーティに加わらない 場合は、ひとつのシナリオをクリアしてから試してみよう。ゴートやアーサーなど。

一定のイベントをこなすことで初めて仲間になる条件を満たせるタイプ。特定のアイテム を入手したり、複数の町で出会うなどの必要がある。ドミンゴやコーキチが相当する。

TOPICS | LECHENS

語の進行によって行動できる範囲が限られる本 作だが、時期によっては複数の町を行き来できる ときがある。そのような場合はシナリオ進行はち ょっとあと回しにして、手前の町まで引き返して みよう。特殊なタイミングでしか発生しないイベ ントにお目にかかれることがあるのだ。



←謎の生物ヨーグル トの怪しい行動があ



町の施設

各地の町に設けられた施設は、冒険を進め るうえで不可欠。それぞれの場所でできる内 容をおさえておいて、有効に利用しよう。な お戦闘中に受けた戦闘不能や呪いの効果以外 のダメージは、戦闘終了か戦闘から離脱する ことによって完全に回復する。



←町ではそれぞれの 施設の場所をきちん と把握しておこう。



町を訪れたら真っさきに立ち寄りたい教会。 長い冒険ではもっとも利用することになるだ ろう。神父に話しかけることで、データのセ ーブや戦闘不能となったユニットの復活、呪 われたユニットの清め、上級職への転職とい う4種類のサービスを受けることができる。



←教会はパーティに とっての命綱。最大 限に活用したい。

きろく

とっかつ

プレイデータをセーブする。まさかのときに やり直しができるよう、とくに戦闘に向かう まえなどにはこまめに記録しておこう。

340

呪われたアイテムを装備し、汚れてしまった身 を満める。呪われたアイテムは一度装備する と自分で外すことかできないうえに、そのま までは戦闘中攻撃するたびにダメージを受け てしまう。なるべく早く解眖してもらおう。實 用はアイテムの数に関わらず一律金貨20枚。



►明いのダメージ はけっこう大きく

HPがOになり、戦闘不能となってしまった仲 間を復活させる、必要な費用は復活させるユ ニットのレベルによって異なり、おおむねレ ベル×40程度の金貨が必要。戦闘不能から の復活は魔法やアイテムで行なうことはほと んどできないため、教会を利用するしかない。



→レベルにもよるが、序盤ではかなり手痛い出資に。

てんしょく

上級職に転職する。一部のユニットを除き、レ ベル10以上になればほとんどのユニットが転 職可能。詳しくはPO26以降を参照のこと。



本陣はパーティが待機している場所で、す べての町に設けられているほか、戦場近くに 設置されていることもある。ここでは部隊の 編成や手持ちの金貨の管理など部隊全体の調 整を行なえる。以下の本陣用のコマンドは、 軍師ノーバに話しかけることで実行可能だ。



←青い輝石のついた 盾マークが本陣の目 印となっている。

ARLIU - S

全ユニットのステータスや装備が確認できる。 通常のコマンド「ぶたいひょう」と同じ。編成 を組むときの参考にしよう。各パラメータの 詳しい内容についてはP020以降を参照。

11/10

所持金貨を預けたり、また引き出したりでき る。戦闘でマックスが倒されると敗北となり、 手持ちの金貨が半分になってしまうので、必 要のない分は預けるクセをつけておくのが安 全。預け入れ・引き出しともに、金貨1枚から



←預け入れの確認 に「いいえ」と答え れば引き出せる。

へんせい

戦闘に出撃するメンバーを編成する。一度に 戦闘に参加できるのは12人までなので、仲間 がそれ以上になったら調整しておこう。名前 に○印がついているユニットが、その時点で 編成に組み込まれているメンバーだ。なお編 成は戦闘開始時にも行なうことができる。



←特定ユニットを 鍛える場合、少数 での編成も可能。

じょけん

りがたい助言が聞ける。マップの特徴やオス スメの編成など役立つヒントがもらえるので、 戦いに向かうまえには必ず確認しておこう。

TOPICS

- 外な素顔が見られるかも?

本陣に控えている仲間たちは、自分が参加した戦 間回数が増えるにしたがって、さまざまな話を語 ってくれる。「シャイニング・フォース」に加わる まえの身の上話や密かにたしなむ趣味など、内容 っぷり。ぜひとも全員の裏話を聞いてみよう。



←戦闘時の様子から

武器屋・道具。

武器を扱う武器屋、消費アイテムと装飾品を扱う道具屋は、町によって品ぞろえが大幅に異なる。基本的には物語の進行にあわせて、より優れた性能の商品が手に入るが、特定の町でしか購入できないものもたくさんあるので、よく吟味して買いそろえておきたい。



←ステータス調整用 の指輪は終盤まで使 えるのでぜひ購入を。

かう

ほりだしもの

各種アイテムを購入する。道具屋ではHPを回復する「やくそう」や「かいふくのみ」、毒を中和する「どくけしそう」など、終盤までお世話になる消費アイテムや、戦闘離脱用の「てんしのはね」が購入できる。また「まもりのゆびわ」を始めとする、装備用の装飾品もここで購入可能。武器屋はその名のとおり武器を専門に扱う店で、さまざまな武器がそろう。



←まとめ買いも可 能。「やくそう」など は多めに隠おう。 ランダムで登場する賈重な掘り出し物を購入 する。掘り出し物の品ぞろえはすべての町の武 器屋と道具屋で共通で、シナリオの進行によっ て登場する商品が変化する。掘り出し物でしか 入手できない珍しいアイテムや、クリアボーナ ス(PO3O)になっている強力な武器なども登 場するので、シナリオが進んだら一度はのぞ いておこう。詳しくはつぎのページを参照。



←通常の品物より ハイレベルなもの が出ることも。

うる

しゅうり

手持ちのアイテムを売却する。 買取価格は購入価格の半額で、シナリオ進行に関するアイテム以外は基本的にすべて売却可能。 なお宝箱から入手したものや、特殊効果を持つアイテムを売った場合、店主から「めずらしいもの」 だと言われることがある。この「めずらしいもの」に限っては、売却以降に掘り出し物として陳列されるので、再購入も可能だ。



← 貴重品はなるべく売らずに手元に置いておきたい。

戦闘中に道具として使用できるアイテムは、まれに壊れてしまうことがある。そのアイテムを修理し、再び使用できるようにするサービスで、費用は売値の1/4程度。壊れたアイテムを修理しないでそのまま使用すると、つぎに使ったときに消滅してしまい、修理することもできなくなる。貴重なアイテムを失わないように、壊れたらきちんと修理に出そう。



←「ひび」「くもり」 などのメッセージ は壊れた証拠。



ユニットのステータス

コマンド「ぶたいひょう」で確認できるステ ータスは、ユニットの強さを示す目安のひとつ。 HPやMP、攻撃力などのパラメータや、戦闘 における勝利数などが確認できる。編成を組 む場合には、これらを参考にしてメンバーを選 択するといい。なお、ほとんどのパラメータ はレベルアップによって成長していく。



←ステータスは戦闘 中でもつねに確認す ることができる。

ステータス一覧



部隊表では、複数名のユニットのステータス一覧が確認で きる。十字ボタンの左右でページの切り替えができ、1ペ ージ目にレベルやHP、MPなどの基本的なパラメータ、2 CHICARANTO / III ZINII Z

破した敵ユニットの数、戦闘不能となった回数など、各ユ ニットの戦歴に関わる内容が表示される。ユニット同士の 強さを比較するなら、この一覧で確認するとわかりやすい。





III 25-03



ATT THE CHARLES THE RESERVE OF THE かい情報がチェックできる。詳細ステータスでは各種パラ メータのほか、魔法に対する抵抗値や反撃能力の有無など、 一覧には表示されない細かい各種ステータス、その時点で

ユニットそれぞれの個性を把握するために活用したい。











27 4 E a

4 B 50

り しょくぎょう

ユニットの就いている職業名

はんげきかのう

敵の物理攻撃に対して反撃できるユニットは、「は

e with

体力。ダメージを受けると減少し、Dになると戦 闘不能となる

魔法力。魔法を使う際に消費する。魔法を使えな いユニットのMPはつねにO

EXP (EX)

ルが上がり、再び0からカウントされる

まほうていこう

魔法に対する抵抗力。数字が大きいほど魔法攻 撃のダメージを減らすことができる

こうげき力(AT)

物理攻撃によるダメージ量を左右する。数値が高

🌓 ほうぎょ力(DF)

物理攻撃への耐性。数値が高いほど、敵から受 ける物理ダメージを減らすことができる

「 すばやさ (AG)

戦闘中に行動できる順番を左右する。数値が高 いほど、戦闘での行動順が早くなる

(# いどうカ (MV)

移動できる範囲を表わし、通常は移動力と同じ分の マスを移動できる。レベルアップでは上昇しない

🀫 まほう

使用できる魔法とそのレベル

しゅ そうびひん

もちもの

THE PROPERTY

- レベル10から15あたりの伸びがもっとも大きい
- レベル 15以降から急激に成長する、大器晩成型
 - 該当するパラメータは一切成長しない

III LESSES

戦闘で倒した敵ユニットの数

🌘 はいぼくすう

戦闘で戦闘不能となり、倒された回数

すべてのユニットはなんらかの職業に就いており、職業によって戦闘時の移動タイプやパラメータにちがいがある。編成を組むときにはまず職業ごとの特徴からある程度の振り分けを行ない、そのうえで各ユニットの能力差を考慮する、というのがベストの方法だ。各職業の特徴はしっかりとおさえておきたい。ここではすべての基本職と、対応する転職後の上級職(PO26)をあわせて紹介している。どちらも能力的な傾向にちがいはないので、上級職はユニット強化のひとつの目安と考えよう。なお職業はユニットでとに完全に固定で、転職では必ず対応する上級職に就くことになる。



←職業によって装備 できる武器などにち がいがある。



←編成を組むときは 職業を基準に選択す ると効率がいい。

11-7-4-5-4-15 July 15-1

マックス専用の職業。攻撃力に優れており、また 物理攻撃・魔法攻撃どちらへの耐性も高い万能タ イプ。つねに前線で戦う彼にふさわしい。若干低 いすばやさを装備品や魔法で補えばさらに活躍 が望める。転職後はMPが増加し、魔法攻撃ユニ ットとしても高い能力を発揮する。

17 ... 20 18 ... 80

回復・サポート魔法を得意とする、ナーシャ専用 の職業。一見非力なようだが、各種パラメータの 伸びが非常にいい。とくに低レベル時の成長率は マックス以上で、前線での戦闘にも十分耐える。 また魔法抵抗が驚異的に伸びるため、強力な魔法 を使う敵のオトリとしても役に立つ。

the trailing of

高い機動力を誇る物理攻撃タイプの職業。近接 攻撃用のランスと間接攻撃用のスピアという2種 類の槍を装備できる。ケン、メイ、アーサー、ベ イル、パンガード、アーネストの6人が相当する。

the special of the state of the special section is

回復魔法のエキスパートで、ロウ、チップ、トーラスの3人が相当。装備できる杖に優秀なものが多いので、ザボート役だけでなく攻撃要員としても活躍できる。ただ移動力の低さが難点。

MARK JAMES (JAMES

ラグとゴートのふたりが就く職業。HPや攻撃力、 防御力が高く、物理攻撃に特化したタイプ。魔法 のダメージには滅法弱く、素早さも低いのが玉に キズ。盾役とするなら弱点強化が必要。

The state of the s

ゴング専用の職業。肉弾戦を得意とするかたわら、ヒールを始めとする回復魔法も操る。物理攻撃タイプの職業でありながら、自身が魔法を使えるために魔法抵抗も備える特殊な職業だ。

STATE OF SERVE

全武器中でもっとも射程が長い弓矢が装備できる。バラメータは平均的だが、素早さの伸びが極端に高い。また移動力もそこそこあり扱いやすい。 ハンス、ディアーネのふたりが相当。

1 Pode 1909 3 July

強力な攻撃魔法の使い手で魔法抵抗も非常に高い。ただHPや防御力の低さは致命的で、敵からの標的にもされやすい。つねに盾ユニットとともに行動させよう。タオ、アンリ、アレフの3人。

ワーウルフ/ウルフバロン

いる。職業の特性として森や茂みでも移動力が の場所では、斥候役として大いに活躍する。

ウイングナイト/スカイロード

コーキチ専用の職業で、機械の翼を背負った後づ けの飛行ユニット。騎士と同じくランスやスピア という、敵の接近を許さない戦いができる。

ちょうじん バードラー

バルバロイとアモン、ふたりの鳥人専用職。飛行 タイプなので地形の影響を受けないのが最大の 魅力。剣を装備できるため攻撃力にも期待でき る。低めの防御力も転職である程度強化できる。

アサシン/キラーマシーン

すばやい身のこなしと攻撃力が特徴。「暗殺者」の 力に優れている。上級職になってから本領を発揮 するタイプ。ズイカ専用の職業

ナーカードつかい

キョウカQ専用の職業で上級職はない。特殊コマ ンド「カード」を使用でき、各種能力の伸びもなか なかのもの。ただカードの使用では経験値が入り にくく、レベルが上げにくい。

さむらい ソードマスター

さすらいの侍、ムサシが就ける職業。高い確率で 必殺の一撃を繰り出す刀「きくいちもんじ」を持 どのパラメータも晩成型の伸びとなる。

謎の生物ヨーグルト。どんなに戦ってもレベルが 上がらず、移動力以外のパラメータはすべて1の を装備したりすれば、多少パラメータを上昇でき その存在意義が問われている。

スチームナイト・スチームパロン

蒸気機関の鎧をまとった、ガンツ専用の職業。パ ーティの壁となるにふさわしい、驚異的な防御力

アサルトナイト/バスターナイト

騎士の機動性を持ち、アーチャーの装備で戦うと ライルのみが相当する。

ドラゴン/ドラゴンロード

神竜バリュウの専用職業。高い攻撃力とHPを持 つ、飛行系の物理攻撃タイプ。加入時期が遅いた め、メインユニットとのレベル差が大きいのが難 点。転職後は攻撃力が飛躍的に伸びる。

きかいへい/きしん

古の機械兵アダムの専用職業。魔法を使えない職

1日の世に与り

ドミンゴの専用職業。浮遊移動するタイプで、飛 行系ユニットのなかでは唯一魔法攻撃が可能。魔 徴だ。オトリとして最適なユニット。

シノビ スーハーシノビ

優れた隠密に与えられる職業でハンゾウ専用。 相手を一撃のもとにしとめる「ひっさつのつるぎ」 を愛用する。サポート系の魔法も使いこなすが魔 法抵抗は一切増えないので魔法攻撃に注意。







成長グラフ

成長グラフはそのユニットのパラメータの成長傾向を示したもの。各ユニットはさまざまなパラメータをもっている(PO21)が、成長するのはこの中のHPとMP、攻撃力と防御力、素早さと魔法抵抗の6項目のみだ。また同じユニットでもパラメータごとに成長グラフが異なるので注意したい。たとえばマックスの場合、攻撃力や防御力などほとんどのパラメータは早熟タイプだが、HPは平均タイプ、MPは晩成タイプとなっている。これは後述する上級職への転職(PO26)にも関連しているため、各ユニットの成長パターンを把握し、バランスの取れた戦力を保っていこう。



←6つのパラメータ に対する成長グラフ はユニットの個性。



←新規加入ユニットは、まず今後の伸びをチェックしよう。

1 2 m

魔術にたけた魔道士や僧侶は、MPや魔法抵抗の伸びが早熟タイプといったように、成長グラフの傾向はおおむね職業ごとに似通っている。これはラグやガンツなど戦士系職業のユニットでは、攻撃力や防御力など得意分野のパラメータが早熟タイプであることからもうかがえる。ただし、同じ騎士でもアーサーのようにすべてのパラメータが晩成タイプというユニットがいるなど、職業が同じでも必ずしも成長グラフも同じというわけではない。同じ職業のユニットでも個々のパラメータの成長グラフをよく確認し、パーティ全体のバランスを保っていくことが重要だ。

THE RESERVE TO A STREET THE PARTY OF THE PAR



←魔道士系はMPが 早熟など、得意分野 とも関わっている。



←同じ職業であって もユニットごとに特 徴は異なる。

産長タイプ別の強化

戦闘の際は成長タイプにあわせたパラメータの強化が重要。全体的に早期タイプなら、攻撃力や移動力を中心に強化してレベルアップの機会を増やし、一気に育ててしまう。また晩成タイプのユニットなら、ある程度のレベルになるまでは「まもりのリング」や「ましないのゆびわ」で防御系のパラメータを底上げしておくなどのサポートが必要だ。



←グラフに競われた 短所を描えばさらに 扱いやすくなる。



中盤以降は、マックスを中心にある程度主 カメンバーをしぼることになるだろう。この 場合各ユニットの成長グラフから判断すれば、 長期的な成長を視野に入れた育成と編成がで きる。ただ転職をすると成長グラフが変化す ることがあり(P028)、晩成型のユニットは 実力を発揮するのに時間がかかるので、でき れば全員を転職のタイミング前後のレベル18 あたりまで育ててから検討するといいだろう。



←終盤の伸びにかけ るなら遅咲きタイプ を主力としてもいい。

WELDON LONG TITLES LINED, WITHIN PERSON







The second characters are edico-compression in . I

CONTREDUCTION TO SHOOT













TE COMPTENDED THE STA





MERCAL ESTABLISHMENT STATES

上級職への転職

上級職に就くことにより、ユニット本来の力を引き出すのが転職。一部のキャラクターをのぞき、レベルが10以上になれば無条件で行なえる。ただし転職後どの職業になるかはユニットでとに決まっており、もとは魔道士のユニットを剣の使い手にしたい、などの自由な選択は残念ながら不可能だ。魔道士なら大魔道、僧侶なら大僧正というように、基本職をさらに強化した職業に就くこととなる。



←同じ職業のユニットはすべてその上級 職に転職することに。

■■のメリット

والمراجع بتدارين وتدريت وتراجع وتراجع وتناويت وتدريت وتناويت وتناويت وتناويت وتناويت وتناويت

上級職があるユニットは可能な限り転職するのがセオリー。さまざまなメリットがあるだけでなく、基本職のままではレベルが頭打ちになってしまい、中盤以降の戦闘に耐えられなくなるからだ。転職できないユニットは、そのままでレベル20以上になるので問題ない。



←特殊な職業のユニットは基本職のままで成長していく。

レベル上側が99に

基本職では20までのレベルの上限が99まで引き上げられる。これは単純にレベルアップでバラメータが上げられるというだけでなく、使える魔法も増えるということ。というのも魔法はユニットのレベルにあわせて習得するため、上級職になれば強力な魔法をどんどん使えるようになるのだ。



→器いしべ比の魔法 を使うためには転職 は必須となる。

MIR PERSON

武器には上級職にのみ装備可能なものが多数あり、当然、威力も申し分のないものばかりそろっている。 関降の中盤以降に登場する武器は、店で購入できるものを含めてほとんどが上級職専用のものとなるので、これらを装備さるためにも、適



←装備が強力になれば、戦闘での活躍の 場面は大きく広がる。



■戦列の前に立つコ ニットが反撃できる と非常に心強い。

バラメータが底上げされる

転職するとユニットのレベルは1に戻されるが、 バラメータ自体が仲間になった初期状態に戻るわ けではない。ユニットにもよるが、転職後の数値 はおおむね転職適前の数値の9割前後となる。同 じレベル1でも、転職前のHPが30なら27前後、 40なら36前後になる。つまり基本職のあいだに できるだけ各種パラメータを上昇させてから転職 すれば、上級職で再出発するときに、そのぶんバ ラメータが底上げされた状態でスタートできるの だ。より高い能力を求めるなら、できるだけ各パ ラメータを成長させてから転職させたい。



┡転職直後はレベル こそ個いが、能力と



上げてからの転職を

>>>>> バラメータ変化の一個くくくくくく

其太職! 1/20

本本が低に 4 に 0	
HP	36
MP	29
攻擊力	26
防御力	22
素早さ	19
魔法抵抗	17

基本職LV10→上級職LV10

HP	36
MP	39
攻撃力	17
防御力	27
素早さ	24
魔法抵抗	22

どちらも獲得経験値は2000だ が、転職したかどうかによって 能力値に大きな差ができ、ほと んどのパラメータにおいて、転 職した場合のほうが上回る。強 力な武器が装備できることを考 えればその差は歴然。

基本職LV10→上級職LV8

HP	30
MP	26
攻擊力	25
防御力	16
素早さ	21
魔法抵抗	24

基本職LV15→上級職LV8

HP	41
MP	30
攻擊力	33
防御力	29
素早さ	37
魔法抵抗	27

転職するときのレベルを変え、 それぞれ同じレベルまで育てた のが左の表。どのパラメータに もかなりの差が出ている。転職 のタイミングによって、それ以 降の成長にも大きな開きが生じ ることがよくわかる。





展開のタイモング

最終的なユニットの能力を考えると、転職は基本的にはレベル20まで待つべき。しかし強力な武器や魔法が使えることを考えると、ある程度のレベルで上級職に切り替えたほうが効率がいい。レベルアップでの能力値上昇が落ち着くあたりが転職の好タイミングだ。



←早熟のユニットな らレベル15程度で 転職しても大丈夫。

バーティ内でのパランスを

たとえ上級職でもレベルの低いうちは打たれ弱い ことに変わりはない。転職直後では戦士や騎士で すらたった一撃で倒されてしまうこともある。メ



and the particular from the particular properties of the particular from the particular properties of the particular properties of the particular particul

経過機の指揮

転職直後は敵とのレベル差が大きくなるため、一回の戦闘での獲得経験値が増え、レベルアップの間隔が短くなる。敵のレベルにもよるが、レベル10程度まで上げるなら数回の戦闘でも可能。これを利用し、転職によってほかのメンバーと開いた能力差を挽回したい。



←敵レベルが15ほ どあればレベル上げ はかなり楽になる。

成長タイプの変化

ほとんどのユニットは転職によって成長グラ



←魔法系のユニットでも攻撃力が大

レベル21以降の単長

墓本職と問じく上級職の成長グラフも、レベ ロ



←伸びがゆるやか になっても再び急 成長する可能性も。



転職するまえのレベルはできるだけ高いほうがい い、というのは理屈の上では正論。そこで各レベ いの時にはっていっというまったか ade professor espectation Tale of Carles and Company Bartak Lipono (Carto in Para James III レベルを上げるほど転職直後のバラメータが高く なる、というのはどのタイプも同じ。だが平均タ イブがレベルに比例して数値が上がるのに比べる をしても転職にはほとんど影響を与えないことが わかる 反対に晩成タイプではレベル17あたり から急速に上昇、項目によってはレベル10と20 では2倍以上の差となるものもある。 転職はそれ く、成長タイプによって時期を調整したい。







Part Charles

>>>>> バラメータ変化の一個くくくくくく

転職レベル 10 17 18 19 20 HP 攻擊力 防御力 素早さ

レベルアップに比例して、転職 後のパラメータも順当に上昇。 レベル18を超えたあたりでほぼ 変化がなくなるので、このあた りで転職に踏み切るのがいい。

転職レベル 10 HP 攻擊力 防御力 泰早さ

レベルを上げても変化がほとん ど出ず、とくにHPやすばやさは レベル10と20で4ポイントし か変わらない。苦労してレベル アップをする必要はなさそう。

転職レベル 10 HP 攻擊力 防御力

粘れば粘るほど成果が出る。こ のタイプは転職後も晩成型が多 く、十分育でずに転職してしまう といつまでたっても使い物にな らない。きっちりレベル上げを。

単七世 角年本斤 ・ 本作中で大きなウェイトを占める戦闘について、戦いの基本やユニットの強化などさ

戦闘の概要

戦闘では敵味方ともに素早い順に行動し、 攻撃や魔法などのアクションを行なう。全員 が1回ずつ行動すると1ターン終了となり、以 上の流れを繰り返して戦闘を進めていく。こ の勝利条件を満たせばクリア。マックスが倒 されると敗北となり、再チャレンジとなる。



←敗北すると手持ち の金貨が半分になっ てしまうので注意。

時利条件

戦闘には必ず勝利条件が設定されており、こ れを満たすことで戦闘終了となる。もっとも多 いのが「敵を全滅」で、マップ上のすべての敵を 倒すことが条件。「○○を撃破」なら、指定され

たユニットを倒せばいい。また「一〇に到達」の 場合は、マックスがその場所にたどり着くこと が条件だ。なお勝利条件がふたつ提示された 場合は、どちらか一方を満たせばいい。

クリアポーナス

クリアボーナスは、指定ターン以内に勝利条件を 満たした場合にアイテムや金貨などのボーナスが 得られるというもの。とくにアイテムの場合は強 力なものばかりで、ここで入手する以外には、ま

れに掘り出し物に出るかどうかという貴重品。ク リアボーナス獲得の条件はマップによってはかな りきびしいものもあるが、味方ユニットのレベル を上げて挑戦し、ぜひとも入手しておきたい。

TOPICS 凝闘離脱

戦闘中にマックスがスタート位置に戻ったり、魔 法「リターン」やアイテム「てんしのはね」を使用 すれば、戦闘から脱出することが可能。 獲得した 経験値やアイテムを持ち越せ、HPやMPも全回復 するので、何度も離脱しつつ戦いを行なえば、物 語を進めずに集中的にレベルアップができる。



←クリアボーナスへ の影響はないので大 いに利用したい

戦闘マップでは、まず編成を整えたり勝利 条件を確認したあと戦闘が開始される。行動 順が回ってきたユニットは、以下の移動コマ ンドおよび戦闘コマンドを使用して行動する ことになり、戦闘コマンドのアクションを行 なうことで、つぎのユニットの行動順となる。



←初期配置は編成に よって決定され、変 更はできない。

移動コマンドは、各ユニットの行動開始時に使用 できるコマンドで、移動場所を指定すれば続いて 戦闘コマンドの入力になる。ほかにもさまざまな 操作ができ、カーソルを移動させればマップ全体 の確認が可能。STARTまたはLボタンで右の戦況 確認用のコマンドを呼び出せば、さらに詳細な情 報を見ることもできる。またカーソルをあわせて AボタンやRボタンでほかのユニットの移動範囲や ステータスを確認可能なので、ユニットを動かす まえに、一度戦況をチェックしておくといいだろう。



←敵の移動範囲がわ かるので移動場所を 決める目安になる。

>>>> 移動時のコマンドぐくぐく

行動順とターン数

ニュニットの行動順と経過ターン

マップと勝利条件

ユニットの配置が示された簡易 マップと勝利条件を確認できる。

中断

ブレイを一時的に中断する。同 じ時点から再開可能

コンフィク

フレイ環境を調整する。

ユニットの移動範囲を確認する。

ステータスを見る。敵の場合は - 唐攻撃する必要がある。

1 100 1 100

ユニットの移動位置を指定すると、戦闘コマンドの 入力となる。 コマンドは右の5種類で、射程が届か ない場合は選択不可。なお戦闘コマンドを決定す るまでは、移動コマンドからのやり直しができる。



←攻撃が届かない場 合は移動位置を変え て再チャレンジ。

シッシン 前側 静むコマンドくくくく

こうげき

武器や素手で攻撃する。射程は 装備によって変化する

まほう

各種の魔法を使用。魔法を使え ないユニットは使用不可。

カード

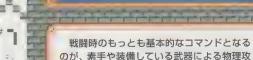
イテム「カード」を使用する。

どうぐ

手持ちのアイテムを使用。穢類 ごとに使用範囲はさまざま。

ぼうぎょ

身を守り行動を終了する。防御 力が若干上昇する。



よって敵に与える威力や追加効果が変化する。 射程内に複数の敵ユニットがいる場合は、そ のうち一体を選択して攻撃することになる。

医高口毒物之内的

武器の種類は大きく分けて7種類あり、職業によって装備できるものが異なる。種類によって射程や有効な敵にちがいがあるので、

撃。どのユニットも行なうことができ、装備品

編成を組む場合は装備品の影響も考慮したい。 なお武器を装備しない場合はすべて素手での 攻撃となり、武器による攻撃力の付加はない。

剣		斧	
矢	-	杖	Maria Cara
ランス		メイス	Contract Concess
スピア	11.40	素手	

明正司经连续有效检查程

武器の中には種類による特徴とは別に、特定の属性の敵に対して有効なものが存在する。これらの武器で対応する敵を攻撃した場合、装備しているユニットにもよるが、おおむね 通常武器の攻撃の2倍近いダメージ量をたたき出す。相性さえあえば驚異的な強さを誇るので、ぜひとも有効に使いたい。あらかじめ 装備するほか、「もちもの」 欄にセットしておいて、いつでも装備を変更したり仲間に渡したりできるようにしておくとさらに便利だ。



←多くの特殊武器が クリアボーナスや掘 り出し物で手に入る。

	100	OR HAD
ソウルバスター	剣	人間
デミマンバスター	剣	亜人
マーマンバスター	剣	水棲
ひかりのつるぎ	剣	魔人
カオスブレイカー	剣	暗黑竜
デュエリスト	矢	馬人
デストロイヤー	矢	機械
オーガスレイヤー	ランス	巨人
ドラゴスレイヤー	ランス	竜
エルフスレイヤー	スピア	エルフ
ヤマツナミ	斧	獣
イナズマ	斧	飛行
アバレダイコ	斧	砲台
しかばねよねむれ	杖	死者
にんぎょうぎらい	杖	人形

AND SHOULD SHOW IN

特殊なアクション

戦闘中に物理攻撃をしたり、逆に敵から物 理攻撃を受けた際に、特殊なアクションが発 生することがある。いずれも発生はランダム だが、きびしい戦いでの大きな助けとなるの はまちがいない。なお、これらは敵ユニットも 行なう可能性があるので注意しておこう。



させてくれる特殊ア クションは心強い。

HOMES-W

- 撃のダメージ童が倍増する、いわゆるクリテ ィカルヒット。物理攻撃をしたときにランダム 発生し、武器の射程も問われない。ほとんどの く、逆にヨーグルトは極端に低くなっている。

SEMINAL PROPERTY.

2回続けて攻撃できる。攻撃する側のレベルが高 いほど、発生する確率が上昇する。連続攻撃が っており、魔法系ユニットと一部の飛行ユニッ トなどの基本職が、それぞれ不可となっている。 ただし敵が反撃するタイプの場合、2回目の攻撃

敵の物理攻撃に対して反撃する。反撃できるかど うかはユニットの職業によって決まっていて、ア チャー系や魔法系など、上級職になっても反撃 能力を持たないユニットも多い。反撃できるかに のレベルを上回るほど、反撃する確率は高くなる。



差なら約1/2の確率

♪♪♪ 職業別特殊アクション一覧ぐぐぐ

	必殺	連続	反擊
けんし	Trees - policy	Mes Dage	14 OF
えいゆう	147	-2	· 6
きし	600	SCO.	100
パラディン	100		
せんじ	13 20	74 -47,3	
ませんし	E	200 B	1
アーチャー			100
ボウマスター			600
モンク	100		- 1
マスターモンク	13, 0.1	140 530	or of
そうりょ	600	ECO.	100
だいそうじょう	REST.	800	
まどうし		1000	
だいまどう	6	Q 22	
ちょうじん			620
バードラー		_	
ワーウルフ	100		D.C.
ウルフバロン	ALC: William	1 300	
ウイングナイ	800	800	277 - 161
スカイロード		-	
シャーマン		- E	×
セイント	to .	Since Barbar	×
アサシン		8	
キラーマシーン	- 0	30	3
カードつかい	10	×	×
ヨーグルト	1		
まほうせいふつ	微_数	×	×
スチームナイト			
スチームバロン	4		
アサルトナイト			×
バスターナイト	1.3		
ドラゴン	3	_	
ドラゴンロード			
きかいへい		200	100
きしん	-	y spin v	. 4
さむらい			
ソードマスター			
シノヒ			×
スーパーシノビ	and the	and a second	Little Bart



魔法

魔法は特定のユニットのみが使用でき、それぞれ使用の際に決められたMPを消費する。また魔法はレベルアップによって覚え、ひとりにつき最大4種類を習得できる。物理攻撃との最大の違いは、複数の相手に同時にダメージを与えられるという点だ。



←敵をうまく1ヵ所 に誘導すれば、まと めて倒すことが可能。

魔法の種類と効果

魔法には大きく分けて5種類あり、魔道士なら攻撃系やステータス異常系など敵に対して使用する魔法を、僧侶なら回復系や支援系など味方に対して使用する魔法をというように、職業によって覚える系統の傾向がある。なお同じ魔道士でもユニットごとに使える魔法に違いがあるので、ある程度育ててから、自分の戦術にあったユニットを見つけていきたい。



←ボスクラスや魔法 を操るユニットには 魔法が効きにくい。

シシシンシンン魔法の種類くくくくくく

THE STATE OF THE S

21 1 TOTAL A SEE A

a separa de compara de comparada de portam de comparada que para de comparada de co

TOPICS | 1 - 10 ng to BE

物理攻撃や魔法攻撃の際、敵の正面より側面や後ろからのほうが、ダメージが増加しそうな印象がある。だか本作ではどちらの方向から攻撃してもダメージ爆に変化はなく、必殺の一撃や連続攻撃

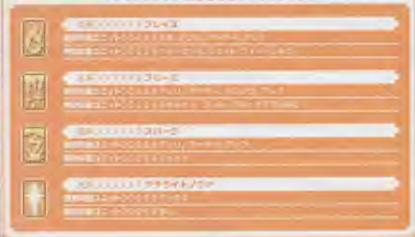


攻撃魔法には前述のとおり炎、氷、雷、光の 4種類の属性があるが、各魔法はそれぞれ使 用できるユニットが異なる。また敵ユニットは、 特定の属性の魔法に対して耐性を持っている 場合があり、このような相手にはたとえ高レ ベルの魔法であっても一切効かない。



←敵も属性攻撃を行 なうが、受けるダメ ージに変化はない。

SO SO SO SOMBLEMENTA CA CA CA CA



いくつかの魔法にはレベルが設定されてい る。このような魔法は、名前が同じでもレベ ルが上がるにつれ、威力が上がったり射程や 効果範囲(PO41)が変化する。レベルの選択 は下図のとおり。ただし選択できるのは、そ の時点で習得しているレベルまでだ。



←威力をアップさせ たいなら魔法「スペ ルブースト」と併用。

000000000 preparation CCCCCCCC





カード

カードは魔法に近い存在で、敵味方含めてキョウカQだけが使用できる特殊な攻撃手段。カード単体では意味を持たないが、4種類のコマンドと組み合わせることで、効果を引き出すことができる。カードが増えるほどバリエーションが広がる、戦略性の高いコマンドだ。



←カードの特性を理解すれば、戦闘はさらに奥深いものになる。

カードの田田

カードには大きく分けてふたつの種類がある。ひとつが味方ユニットの描かれたカード。もうひとつがおもにボスクラスの相手として登場する敵ユニットのカードだ。味方ユニットのカードは全ユニット分用意されているため、総数は50を超える。敵ユニットのカードだけでも20種類以上用意されている。これらのカードはそれぞれ使用方法にちがいがあり、敵カードに関しては一部のコマンドには対応しなくなっている。なおいずれのカードも存在するのは1枚ずつで、通常のアイテムのように複数所持することはできない。



ユニット全員のカードが存在する。カード の効果の多くは、ユニットの能力やステー タスを反映したものになっている。



おもにボスクラスの敵ユニットのカードだが、 それ以外の敵のカードも用意されている。特 徴的な能力がカードに引き継がれている。

10000

\$0,000,000,000 mmp, ####66.000000

カードの入手方法はおもに3種類。ひとつは 町やダンジョンの宝箱から入手する方法。ふた つ目がユニットとの会話で入手する方法。そし て特定のイベントをクリアして入手する方法 だ。ただし入手のタイミングや条件がシビア な場合も多く、すべて集めるのは非常に困難。



←なんのヒントもない場所からいきなり見つかることも。





使用力量

「カード」のコマンドを使うには、所持してい るすべてのカードの中から、戦闘で使うもの4 枚をスロットに装備しておく必要がある。ほか のユニットの武器や装飾品の装備と同じ手順 で、「そうび」スロットに使いたいカードをセッ トしておこう。1回の戦闘ではあらかじめ装備 しておいた4枚しか使用できないため、効果を 確認しながら慎重に選択したい。戦闘ではカ ードのコマンド「コピー | 「エフェクト」「ムーブ」 「イミテート」の4種類に対して、いずれかのカ ードを使用する形となる。1枚のカードをひと つのコマンドで使用してしまうと、その戦闘中 は、同じカードはほかのコマンドであっても一 切使えない。つまりもともと用意した4枚のカ ードで、合計4回のコマンドしか実行できない のだ。どんな使い方をしようとも、カードの使 用そのものが一度の戦闘で4回までに制限さ れている、まさに切り札というべきコマンドと なっている。なおカードは消耗品ではなく、一 度戦闘を離脱すれば、繰り返し使用できる。







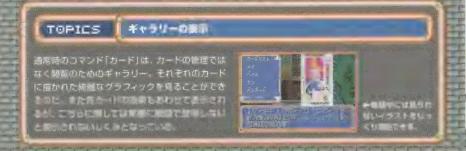
←コマンドは4種類 だがカードによって は使えないものも。



←一度使用するとその戦闘中は使えない。使用は慎重に。



20000000一円の前着物を単位でもなどに





カードに秘められた能力をキョウカQにコピー する。変化するのは攻撃力、防御力、移動力、 魔法抵抗、素早さの5種類のパラメータと、通 常攻撃のタイプ。基本的にはカードに描かれた ユニットの持つ能力が反映される。たとえば戦 士のカードなら攻撃力や防御力が上がり魔法防 御や素早さが下がる。魔道士のカードなら攻撃 力が下がるかわりに魔法抵抗が大幅にアップす る、といったところだ。

ただし魔法を使うユニットのカードを使用し ても、キョウカQ自身が魔法コマンドを使用で きるわけではない。また異なるステータスを付 加したい場合は、別のカードを使用すれば、効 果は上書きされる。なおほかの味方ユニットに 対してコピーを使うことはできず、あくまで自分 自身の能力変化のためのもの。またコマンドの 発動自体で経験値を得ることはできない。



←もとの能力に戻る 場合はキョウカQ自 身のカードを使用。

2020 BERSHMAN - HELECO

攻擊力 防御力 移動力

魔法防御 素早さ

音書攻撃の変化

and requirements from the problem to the formation of the

各種パラメータの変化とともに注目したいのが、 「コピー」による通常攻撃の能力変化。もとのユニ ットの特性に合わせて必殺の一撃の確率が上昇し たり、攻撃時にHPが自動回復したりするほか、 下のふたつの例のように攻撃の射程や効果そのも のが大きく変化することもある



◆カードの「コピー」 効果欄で効果を確認 することができる。

射程が変化

魔法攻撃に変化

ットのカードを使用すると、通常攻撃の射程が 2に伸びる。本来は敵ユニットに隣接しなけれ ば攻撃できないキョウカロだが、この状態なら 離れた場所からの攻撃も可能になるのだ。



←特別な装備なし

タオやアンリなどの魔道士系ユニット、ロウ やチップなどの僧侶系ユニットのカードでは 攻撃した際に物理ダメージではなく魔法の効 果が発動する。魔道士系では各種の攻撃魔法 に、層侶系の場合は回復魔法になる。



◆政業なのに効果は「ヒール」。ただし射程は1のまま。



カードからさまざまな効果を引き出すコマ ンドで、キョウカQ自身が使える「魔法」とい ったところだ。射程無制限の攻撃や、味方ユ ニットの移動タイプ (PO44) を変更するなど 特殊なものばかり。発動時にはそれぞれMP を消費し、効果に応じた経験値が入手できる。



←一回きりの使用に ふさわしい、大きな 威力を発揮する。

カードと同じユニットの行動回数を増やす。 コマンドを発動させるためには対象ユニット が戦闘に参加している必要があり、戦闘に参 加していないユニットのカードは使えない。ま た、当然ながら敵のカードを使用することも不 可能。コマンドの発動での経験値獲得はない。



←対応するユニット の1ターンの攻撃回 数を倍増できる。

「イミテート」と呼ばれる分身を作り出すコマ

ンドで、カードに描かれたユニットのイミテート を出現させる。出現場所はキョウカQの背後。 たとえばマップ上方に向かって進軍していくス テージの場合、キョウカQがどちらを向いてい ても、必ず彼の下側に出現する。イミテートの 能力はもとのユニットに依存し、素早さのみは 若干下がるものの、攻撃力、防御力、魔法防御、 移動力はオリジナルの能力を引き継いだもの になる。またもとのユニットが魔法を使える場 合は、イミテートもまったく同じものが使用可 能。HPとMPに関しては右のようにそれぞれ 完全に固定となっており、もとのユニット自身 のレベルが上がっても変化することはなく、戦 闘中にダメージを受けてHPがOになると、戦 闘不能となり消滅する。

なおイミテートはひとつの独立したユニット であり、プレイヤーによる操作が可能。ただし 経験値は一切獲得できず、レベルアップするこ ともない。キョウカQやもとのユニットが代わ りに経験値を入手するわけでもないので、とく にとどめを刺す場合は注意したい。



←獲得経験値をムダ にしないよう、HP を削る役目が適任。



←装備による能力補 正はあるがアイテム 使用は不可。

200日日日日中午中国共200日中午の代表

もとのユニットがMPを持つ場合

もとのユニットがMPを持たない場合

HP OB BP-16

アイテムの使用

戦闘中の「どうぐ」コマンドでは、「やくそう」 などの消費系アイテムのほか、特殊な効果を 持つ装備品を「どうぐ」として使用することも できる。使用できるアイテムはスロットに入 れたものに限られ、ボックス内のストック分 は使えない。あらかじめ準備しておこう。



←使えるのは「そう びひん」「もちもの」 のスロット内のみ。

破滅。長の時間

魔法効果を持つ武器やリングを道具として 使用し、特殊効果を引き出す場合は、「もちも の」スロットに入れておいてもかまわない。装 備できなくてもアイテムとして使うことはで きるので、魔法を唱えられないユニットに魔 法攻撃をさせるといった使い方も可能だ。



←MPの消費がない ので、レベル上げを するときにも重宝。

リングは効果が変化

るが、なかには装備時と使用時で効果が異なるも \$ 101400 54 1024-277 20076 805 \$00, \$60,000 766-50 446 305

揮する。単なる装備品に留めず有効活用したい。



Well Street らに有利に進む。

ENTERIOR !

道異として使用できるアイテムは、ランダムで壊 れることがある。戦闘中に「ひびか入った」「くも

を見逃さないように。なお呪われたアイテムは-切修理かできないので、消滅するまでの使い切り。



射程と効果範囲

物理攻撃や魔法、アイテムの使用など、各 アクションにはすべて効果が届く範囲と影響 が及ぶ範囲とが設定されている。武器の種類 や魔法のレベルによって射程や効果範囲が異 なるので、各種データとあわせて参考にしよ う。なおアイテムを味方に渡す場合は一律で 射程1となり、隣接するユニットにのみ可能。



←射程が長ければ反 撃を受ける心配もな く安心して戦える。

物理攻撃、魔法など、それぞれのアクショ ンが届く範囲。「こうげき」コマンドでは装備 している武器によって、魔法では使用する魔 法の種類とレベルによって射程が変化する。 また「やくそう」などの消費アイテムを使うと きは、基本的にすべて射程1となる。



対象に隣接する必要があるタイプ。 多くの武器攻撃やレベル1の回復魔 法、アイテム使用などがこれにあたる。

2マス先にも届き、1マス離れれば敵の 反撃を受けずに攻撃できる。スピアの ほかレベル1の攻撃魔法も相当する。



3マス先まで射程があるかわりに、隣 接するマスへの攻撃ができない。お もに高威力の矢がこの射程を持つ。

各種魔法や特殊効果のあるアイテムに設定 されており、魔法効果が及ぶ範囲を示す。効 果範囲が2以上ある場合は、その範囲内に入

るすべてのユニットが効果の対象となる。た だし、使用するにはその射程内にターゲット となるユニットがいる必要がある。



使用対象が1ユニットのみのタイプ。 低レベルの攻撃・回復魔法や支援系魔 法はすべて効果範囲は1となる。



ターゲットを含め最大5ユニットに影 響を与えるタイプ。効果はどの位置 にいるユニットにも等しく及ぶ。

ターゲット及び周囲2マスずつの範囲 に影響が及ぶタイプで、もっとも広い 効果範囲を持つ。



敵からの攻撃や魔法を受けたとき、ユニットの状態が変化したりステータス異常を起こすことがある。スタータス異常はただちに戦闘不能になるものではないが、パーティ全体の戦力低下は避けられないので、予防策をとるとともに、素早く適切な対処をしたい。



◆ステータスに異常をきたすと本来の力が発揮できない。

接頭と回復方法

ステータス異常には以下の4種類あり、それぞれ防止方法や回復方法が異なる。とりわけやっかいなのが毒で、防止できるアイテムは入手時期が遅いうえ、自然回復することもないので注意したい。なおいずれのステータス異常も、戦闘終了または離脱で回復する。



←眠り状態では敵の 攻撃を受けっぱなし になるので危険。

眠り	なにも行動できなくなる	めざめのリング	ターンごとにランダムで自然回復
毒	ターンごとにHPが2ずつ減る	キュアリング	どくけしそう、アンチドウテ
命中率低	武器での攻撃か敵に当たりにくくなる	-	ターンごとにランダムで自然回復
呪い	攻撃のたびにダメージを受ける	ホーリーリング	教会で清めてもらう

22222229-2288-8010000

TOPICS Mp6種われる優先度

同しょうに進重させていても、敵の攻撃は大抵特定のユニットに集中してしまう。これは敵がターケットを決定するときの優先順位を持っており、複数の味万ユニットとの距離が同程度の場合、より優先度の高いユニットに向かってくるようになっているから。狙われやすいユニットは、単独でが際に立たサガルように表をつけない。



←HPや防御力が低 はユニットが狙われ にたまりで注意



敵の優先度は、マックス以外は物理攻撃への弱さ によって決まる傾向がある。

経験値の獲得

戦闘中にさまざまなアクションを行なうこ とで経験値を獲得できるが、これが100にな るとユニットのレベルが1上がる。入る経験値 量はすべての行動で一定ではなく、コマンド や状況によってそれぞれ異なるので、ユニット の特性を考えながら、効率よく獲得しよう。



←経験値の獲得はユ ニットの強化のため に欠かせない。

- 1722日日の日本学と日本

入手できる経験値は、1回の行動で最大48 ポイント。与えたダメージ量がどんなに多くて もこれを超えることはなく、連続攻撃が決まっ たり必殺の一撃が発生しても同じ。反対にアク ションが失敗した場合はほとんど入手できず、 物理攻撃がかわされた場合や魔法が無効化さ

れてしまった場合の経験値は1ポイントのみと なる。またこちらのレベルが敵より低いうちは、 比較的多めに入手できるが、敵のレベルを上 回ると、獲得経験値は極端に少なくなる。より 多くの経験値を獲得するためには、レベルの高 い相手に戦いを挑むほうが効率がいいのだ。

香品的な報用目がせき

敵に与えるダメージ量が同じでも、とどめ を刺した場合やこちらの残りHPが少ない場 合には、経験値が通常より多めに入手できる。

また以下のような方法でアクションの機会そ のものを増やすことで、1回の戦闘で獲得で きる経験値を大幅に増やすことができる。

1 カード「ムーブ」の使用

ユニットの行動回数を増やせる、カード「ムー ブ」を使用する。1ターンの行動回数が増えれば アクションの回数も増え、結果的に多くの経験 値を獲得できることになる。対応するユニット のカードを持っているのが前提だが、所持して いるならぜひとも使用したい。

()カワンターリングの使用

反撃は敵の行動時に発生するものなので、敵から 攻撃を受けて反撃するごとにそれぞれ経験値が 入る。ただしリングの効果が発揮されるのは反撃 可能なユニットのみなので注意

○Uたすら展注 - アイテムを

回復や支援系の魔法やアイテムは何の効果がな い場合でも、使用するだけで最低でも10ポイン トの経験値が入る。これを利用し、必要がない 場合もどんどん使っていこう。味方ユニットが 対象なので、危険な前線に出る必要もない。極 端な話、マップの陽で毎回自分にヒールを唱え



←HPが満タンの状態 であっても、使用すれ は経験値が入る。





戦闘マップに存在する多くの地形は、戦いに さまざまな影響を与える。影響のひとつがユニットの移動力に影響する移動コスト、そしても うひとつが守備力を左右する地形効果だ。それ ぞれの影響と効果を理解し、多彩な地形を味 方につけ、戦闘を有利に運べるようにしたい。



←複数の地形で構成 されたマップではユ ニット選びが重要。

BEN PAR

通常はユニットごとに設定された移動力と移動できるマスの数は同じだが、特定の地形では移動力が落ちることがある。このように地形ごとに設定された移動の制限を移動コストといい、これは地形とユニットの移動タイプに関わる。下表では、移動力がそのまま反映される状態を1とし、それぞれ何倍のコストがかかるかを示している。3倍のコストなら、実際に移動できるマスの数は1/3となるので、コストの高い地形では、なるべく影響の少ないユニットで編成を組むのが鉄則となる。



>>>>> タイプ別移動コストくくくくく

タイプも有効。

4.000	-	-	2.6.3		-	_				特专权
歩行	1	1.25	1.25	1.5	1.5	2	移動不可	移動不可	移動不可	戦士、僧侶など
騎馬	7	1.5	1.5	2	3	3	移動不可	移動不可	移動不可	アサルトナイトなど
獣人	1	1	1	1	1.5	1.5	移動不可	移動不可	移動不可	ワーウルフなど
飛行	1	1	1	1	1	1	1	1	1	バードラーなど
浮遊	1	1	1	1	1	1	移動不可	1	1	魔法生物など
戦車	1	1	1	1	1	T	移動不可	移動不可	移動不可	ブラスローダーなど
水上	1	1.25	1.25	1.5	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可	1	ストームローバーなど

TOPICS

移動力アップでコストモカバー

特定の地形と相性の悪いユニットをうまく使いこなすためには、移動力目体を上げて対処するのが重要「いたてんリンク」と魔法「ステップ」を併用



ユニットの受けるダメージはその地形で変化 し、これを地形効果と呼ぶ。地形効果が高い 場所にいるほど、受けるダメージが減少するの だ。地形に守られることで、相手の攻撃が緩和 されると考えるとよいだろう。一般的に移動コ ストの高い場所ほど地形効果も高くなる。



←移動しにくく敬遠 しがちな山地だが、 身を守るには最適。

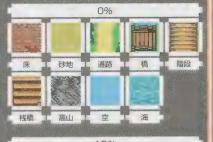
重外と大きい影響力

地形効果は下の図のように、本来敵から受けるダ シを何%減らせるかという数値。それぞれの 地形の効果は、右の一覧のとおり。味方が地形効 果の高いところにいるぶんにはいいが、反対に敵 ユニットがそれらの場所にいる場合は、思うよう にダメージが与えられず、思わぬ苦戦を強いられ ることになる。防御力の低い味方ユニットは地形 効果の高い場所で待機し、打たれ強いユニットで 敵を地形効果の低い場所に誘い出すなど、地形効 果をうまく利用した戦いを心がけたい。

>>>> ダメージ量の比較くくくく



ランシント 地形効果一覧 くくくくく



10% 草原 波止場 20% I 25% 30% 瓦礫

TOPICS

見行ユニットのメリット・デメリット

ないので非常に使いやすい。だがそのかわりに地 形効果の恩恵も受けられないのだ。編成に加える 場合は、どんな場所でも100%のダメージを寛悟



►地形効果がないた め、受けるダメージ は多くなりがち

ドロップアイテム

戦闘中に敵を倒すと、一定の確率で持っているアイテムを落とすことがある。このドロップアイテムには消費アイテムも装備品もあり、なかには非常に優れた品も含まれている。敵の持ち物をステータス画面で確認し、アイテムを所持していたら積極的に狙っていきたい。



◆落とすアイテムは 「そうび」「もちもの」 欄に表示される

入申回申

アイテムの入手確率はそれぞれ異なり、敵を倒せば必ず入手できるものから、入手の確率5%程度のものまでさまざま。また同じ敵でも登場するマップによって、持っているアイテムが異なる場合がある。50ページ以降の敵ユニットデータに掲載しているので参考にしよう。



←狙うアイテムが入 手できるまで何度も チャレンジしよう。

200

ドロップアイテムで多いのが消費アイテムで、「やくそう」などのHP回復アイテムのほか、毒攻撃を行なう敵なら「どくけしそう」を持っているなど、敵の特性にあわせたアイテムとなっていることもある。これらはアイテムのスロットに空きがあれば、入手した直後から使用することもできるので、惜しまずどんどん使っていこう。また装備品については、店で売られているノーマルなアイテムの場合もあれば、クリアボーナスや掘り出し物にも登場しない、非常にレアなものもある。右に紹介したこれらのアイテムは、装備時や使用時に高い威力を発揮するため、所持している敵が出現したら、絶対に入手しておこう。



←消費アイテムはほ とんどの種類のもの が敵から入手可能。

121575	PENERG	23.5	55
PHILIP			
イビルリング	ダークメイジ	10%	P062
ヒートアックス	リザードマン	30%	P100
キュアリング	ブルードラゴン	100%	P104
いのりのゆびわ	ミシャエラ	40%	P126
ひっさつのつるぎ	デュラハン	30%	P136
デーモンロッド	デモンマスター	30%	P138
ゴールドリング	ケイオス	20%	P140
ゴールドリング	コロッサス(右)	20%	P152
れっぷうのゆびわ	コロッサス(左)	20%	P152
けっかいのゆびわ	コロッサス(中央)	20%	P152

※全ドロップアイテムの情報はP178-181を参照



←レアなアイテムは 装備・使用時の威力 も申し分なし。





シナリオ&マップ攻略ページの見方

本書では全8つの各章を「フローチャートページ」 「タウンガイトページ」「バトル攻略ページ」の3つ のバートに分けている。各ページはゲーム内の情 報をもとに作成しているが、なかには宝箔や敵は 方のユニットを英字や数字で表わすなど、本書独 自の表記もあるのでよく理解しておくこと。

プローティー・ページの見る



0 イベント

各章の必須イベントと仲間を加えるために必要なイベントのフロー。このチャートに沿ってゲームを進めていけば、すべてのユニットを仲間にしつつつぎの章へと進むことができる

@ MAP

そのイベントが発生するマップ。エリアマップ、タウンマップ、バトルマップの3種類があり、それぞれのマップに移動する、または移動して特定のユニットに話しかけるとイベントが発生する。ちなみにバトルマップの場合は、バトルナンバーと掲載ベージを記している

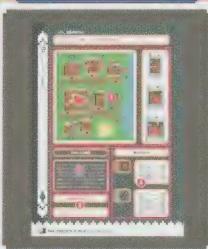
(中間

その章で仲間になるユニットの顔と名前。同じ位置に あるイベントとマップは、仲間になる時期と場所を意 味する。自動的に仲間になることが多いが、話しかけ ないと仲間にならないこともあるので注意

○ 重要イベント解説

その章でとくに重要と思われるイベントの解説

A TOTAL POPULATION



● タウンマップ

その章で利用できる町や城のマップ情報。マップ内に記された青い文字は施設を、赤い文字は人物を意味する。 またマップ中の黄色い英字は宝箱の位置を示すもので、

●の宝箱情報とリンクしている。縁の英字はマップ間のつながりを表わし、階段やハシゴで対応するマップと行き来することが可能

② タウンガイド

そのタウンマップの特徴や発生するイベントの解説

② 宝箱情報

そのタウンマップに置かれた宝箱の中身

し 販売店情報

そのタウンマップにある販売店の基本情報。武器屋と道具 屋の2種類がある。掘り出し物についての情報はP019を 参照のこと





● バトル概要

- バトルナンバー/バトル名:そのバトルの本作での通しナン バーとバトル名
- 目標レベル:そのバトルをクレアするための目標レベル。 基本的に主人公であるマックスのレベルを想定している
- 勝利条件:そのバトルをクリアするための条件
- ・**クリアボーナス**:そのバトルを指定された条件(タン)でク Jアしたときに得られるアイテムやお金。()内はクリアボ ナスを得ることのできる最高タ ン数
- ・敵出現数:そのバトルに出現する敵の数。増援部隊がある場 合は、初期部隊の数に増援部隊の数をブラスしたかたちで表示 している
- ・お金合計:そのバトルに出現する敵(増援部隊も含む)をすべ て倒したときに得られるお金。個々の敵から得られるお金に ついては、❸の出現敵データを参照のこと
- ・味方出場数:そのバトルに出場できる味方の最大数。最大 12人までなので、仲間が13人以上いる場合は12人以下に編 成する必要がある
- ・退却場所:リターンの魔法や「てんしのはね」を使って退却し た場合に、強制的に移動するタウンマップの名前

② バトルマップ

そのバトルを開始したときの情報。青い数字(●)が味方の 初期配置を、赤い数字(●)が敵の初期配置を示す。味方 の数字は編成画面での順番に対応し、敵の数字は⑧の出現 敵データに対応している。またマップ中のグリッド(マス目) はカーソルを移動できる範囲を示すもので、実際にユニッ トを移動できる範囲を示すものではないので注意

❸ 出現敵データ

- ・敵名前:その敵の名前とグラフィック、2のバトルマップに記された番号
- 数:その敵と同じユニットが何体いるかを示す。名前やグラノ ィックが同じでも、魔法や装備品、レベルなどが異なる場合は 別に表記している
- ·LV:その敵のレベルを示す
- ・属性:その敵が属する属性、特定の属性の敵に大ダメージを 与える「特殊武器」を使用するときの目安になる
- ·HP:その敵の最大HP
- · MP:その敵の最大MP
- ・攻撃:その敵の攻撃力 ペータス画面での正式表記は「こう」がき」
- ・防御:その敵の「重力」、マークスッド つい式表記は「ぼうぎょ」
- ・移動:音の配の移動力 ステークス电面でで止む表記す「、ここ」
- ・早さ:その敵の幸量す ステーク 知問できたされば すまやす。
- ・魔抵:+ 0%「魔 クテャ。や '・ な あるでき、者 まままご、こ
- お金:その敵を倒したときに得られるお金
- ・魔法/特殊:その敵が使用する魔法とブレスやビームなどの 特殊攻擊
- · 装備品: その敵が装備しているアイテム。ドロップアイテムではな いので注意。ドロップアイテムについてはP1/8を参照のこと

◆ TOPICS (補足情報)

そのバトルに関する補足情報。退却場所が特殊な場合やバ トル中に宝箱からアイテムが得られる場合など、〇の攻略 情報でフォローできないものを掲載している

● Tactics (攻略情報)

そのバトルをクリアするうえで役に立つ攻略情報。ユニッ トの動かし方や地形情報、武器の射程や魔法の効果範囲と いった基本的な戦闘システムについては、P030以降の戦 闘解析を参照のこと









ーンファウスト軍の侵略 キリ、東の門のIR軍を開始する

東の大国ルーンファウストが、何 やら怪しい動きを見せ始めた。

JUPMAP 1





ルーン大陸の南西に位置するガーディアナ地 方。ここにはガーディアナ城とアルタローン城 というふたつの大きな城があり、それぞれの城 には城下町も形成されている。南部のガーデ ィアナは騎士道を重んじる大陸最大の国とし て、北部のアルタローンは商業が盛んな国とし て知られている。また南東の岬付近には、神話 時代から存在するといわれる古の門がある。

第章 思行フローチャート

イベン		(MAP	(仲間
ଉଚ୍ଚୀ	オーフニンクイヘント	カーティアナ城下町	
002	カーティアナ王との会見	カーティアナ城	
609	本陣が使用できるようになる	カーティアナ城	
004	再ひカーティアナ王と会見	カーティアナ城	
005	古の門へ向かう	IJPMAP	199
005	キョウカQとの出会い	IUTMAP	The state of the s
007	古の門に到着	Battle01 ·	
008	山小屋でコンクを仲間に	エリアMAP	
_ 889	カーティアナ城への帰還	Battle02 ·-	
010	城下町でコートを仲間に	カーティアナ城下町	
. en	王の間のイベント(カイン登場)	カーティアナ城	
ene .	アルタローン城へ	Battle03 ··	
[@1B	酒場にいる商人と話す	アルタローン城	
[014	アルタローン王と会見	アルタローン城	
015	地下牢に入れられる	アルタローン城	1000
016	地下の隠し通路から脱出	Battle04 -F	1
017	王と会見してリントリントへ	アルタローン城	1
C		Be iposos	,

物画とカード

第1章では、シナリオの進行に従って9 人のキャラクターたちが仲間になる。な かには話しかけなければ仲間にならない 者もいるので、次ページからのマップを参 考にして、彼らがいる場所をよく把握して おこう。また仲間になるキャラクターたち には、それぞれ固有の「カード」が用意さ れている。個々のカードの入手条件や効果 については、P194を参照のこと。

パトルと連邦場所 Contract of the Contract of th

シナリオが進むと、味方の軍勢と敵軍に よる戦闘が発生する。これが「バトル」と 呼ばれるもので、絶対に避けて通ることは できない。ただしバトルの途中で退却する ことは可能で、そのバトルで稼いだ経験値 やお金をそのまま持ち越すこともできる。 **退却手段にはいくつかあるが、いずれもそ** のバトルによって決められた場所に移動す れば、そこでセーブすることができる。







ガーディアナ城下町



0								
	やくそう						10	
		100	-	-	-	-		•
	かいふくのみ						50	
		ma	max	_	MM.	-	Mar 1887 W	4
	てんしのはね						40	
		270	-	-	-	~	-	•
	スチールリンク					1	500	



ショートソート	100
フョートノート	100
スピア	150
And the same take the same take take take take take take	
ハンドアックス	500
きのつえ	80
きのや	320
5071-	320

マップの変化

BattleO2 (PO58)を終えて城に帰還すると、 城下町が炎に焼かれている。ここでマップが 変化するが、各施設の位置や重要な人物の配 置には変化がない。ちなみに、城下町が焼か れたあとは、武器屋で各種武器を購入するこ とができるようになり、酒場にいる戦士ゴー トを仲間にすることができるようになる。



←酒場にいるゴー トに話しかければ 仲間になる。

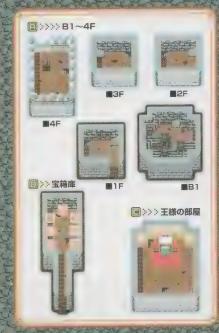


←カードがもらえ るのは、城でカイ ンが登場したあと



Town Suide Ø1-B #-F477#









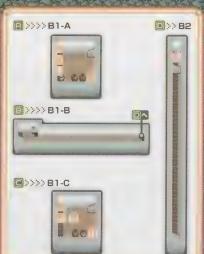








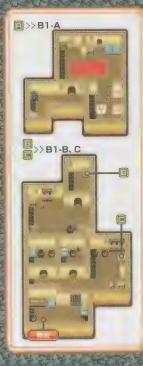




アル	タローン城下町	
A DESERVED AND	MARKET STATE	-
	やくそう かいふくのみ てんしのはね かわしのゆひわ	10 50 40 200
	的 社会全由	ENAME
	チミマンバスター スピア バントアックス どくのつえ きのや	800 150 200 600 320

Town Guide 02-B 7/450->W





RESIDEN 8 8 ST 10 0 G 0000 PC41 1000 *Kの宝箱がある中洲には、オシャレな娘に台車をぶつけ ると渡れるようになる ※Tの宝箱はアルタローン王と話したあと、XYZの宝箱は BattleO4クリア後に回収できる

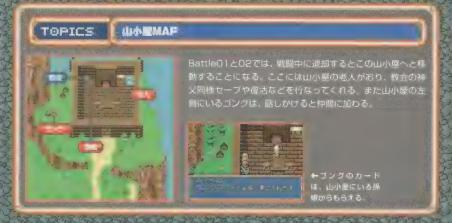
アルタローン王のワナ

BattleO3 (PO60) クリア後、アルタローン 城下町の酒場にいる商人と会話すると、城の ローン王と会話したあと上記マップの圓の部 屋に入るとイベントが発生し、地下牢に閉じ め、準備が整うまでは部屋に入らないように









ょうけん」に記された、クリアボーナスをもら うための条件は重要。個々のコマンドの詳し い解説はシステム編を参照のこと。また戦闘

準備が整っていない場合は、いちばん下のコ

マンド「せんとうりだつ」を選んで退却しよう。

実際のバトルに突入するまえに、ここでは重 要なコマンドの解説を行なっておく。まずバト ルマップに進入すると、以下の5つのコマンド が表示される。いちばん上にある「せんとうか いし」を選ぶとバトル開始だ。しかしそのまえ に、「へんせい」や「マップひょうじ」「しょうり じょうけん」などのコマンドで、そのバトルの 情報を把握しておきたい。とくに「しょうりじ



←倒すべき相手、ボ ーナスなど重要な情 報がわかる。



◆○印のついたユニ ットのみ出場させる ことが可能。

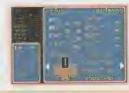
Taolice(GD) | あせらずに用力ユニットを考する

まずは一度退却して、山小屋でゴングを仲 間にしておこう。味方ユニットはみな弱いの で、仲間はひとりでも多いほうがいい。7人全 員がそろったら、ゴブリン→ドワーフの順に 敵を倒しつつ、味方ユニットのレベルをひと つずつ上げていく。このとき防御力の低いタ オやハンスなどは、敵に攻撃されないように ほかの味方ユニットの後ろからの攻撃を心が けること。このゲームの基本だ。

また「やくそう」が切れたら、やはり退却し てガーディアナに戻り、道具屋で購入してお くといい。クリアを狙うのは、味方の平均レ ベルが3くらいになってからにしよう。



←「やくそう」は各 自に1個ずつ持たせ ておきたい。



←敵を攻撃したらス テータス情報を確認 しておく。

TottlingDD) ロックマル・ナスとカードモ人中

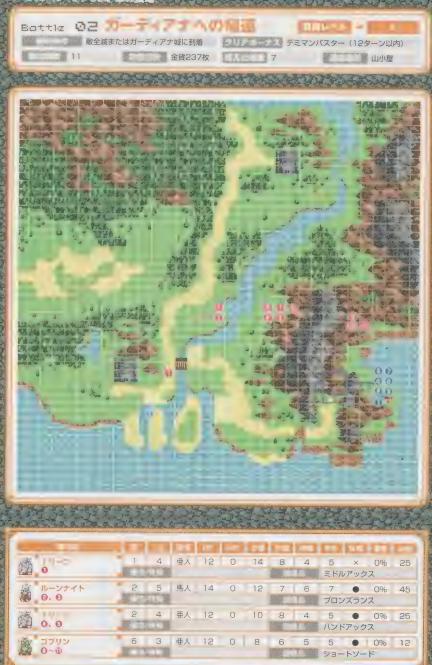
勝利条件はルーンナイトの撃破だが、8ター ン以内にクリアしてボーナスももらっておき たい。またルーンナイトをマックスで倒すと 「ルーンナイトのカード」も手に入るので、こ れら意識して戦うこと。注意したいのはルー ンナイトの行動パターン。3マス以内に近づ くと、味方ユニットを攻撃してくる。



LANCE OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PA

←カード入手のチャ ンスは1回のみ。失 敗は許されない。





Tools - DIIII MEDICA - ERICT ME

ここでは山地や森を移動しなければならな いので、地形と移動コストをよく考えて進軍 する必要がある。とくに騎士のケンは移動コ ストがかかってしまいがちだ。ほかのユニット の進行の妨げになるようなら、思い切って出 場メンバーから外してしまってもいいだろう。

また味方の初期配置にも注意したい。前ペ ージのマップを見てもわかるとおり、味方は 縦2列に配置されるが、マックスやラグなど前 線で活躍するユニットが後方に配置されてし まう。これらのユニットを前線に出し、タオや ハンスを後ろに下げるなど、1、2ターン目は 味方ユニットの位置調整に費やそう。



←ケンの場合、山地 の移動コストは3か かってしまう。



←進軍する際には、 防御力の高いユニッ トを前線に。

クリアボーナスの「デミマンバスター」を入 手するには、12ターン以内にクリアする必要 がある。かなり楽な条件と感じるだろうが、 マップが広く移動コストもかかるため、実際 にはそれほど余裕はないはず。そこでより効 率的に戦うために、部隊をふたつに分けて進 行することをおすすめする。目の前の敵をす べて倒して進むのではなく、1、2体は残して もかまわないので、できるだけガーディアナ 方向に進むことを優先するのだ。先行する部 隊はマックスとラグ、そしてゴング、後方隊と なるのはタオ、ハンス、ロウあたりだろう。両 方の部隊に回復役を入れることを忘れずに。



THE RESIDENCE OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

←先発部隊の回復役 は、防御力の高いゴ ングが最適。



←後発隊は、残った 敵にとどめを刺して 進めばいい。

TaleHitaDOHII イザとなったらの不足に関に入る

and the second s

comprised the compression of the property of the compression of the co

クリア条件は敵の全滅かガーディアナに到 着すること。くり返し戦って味方を育てれば敵 全滅も可能だが、強引に城に入ってしまうの もひとつの手だ。つぎのバトルまでにふたり の仲間が加わるので、経験値稼ぎは彼らが加 わってからまとめて行なえばいい。どちらの 戦法を採るかは、プレイヤーの好みの問題だ。



←いずれにしろ、ク リアボーナスだけは 入手しておくこと。



· ·	111	I CO	14	(3)		ue:	ELLI						0
	ルーンナイト 0 ~0	5	5	馬人	14	0	12	1	6	7 ブロン	● /ズラン	0% ス	45
	オオコウモリ ○~€・	5	5	飛行	14	0	9	6	7	9	•	0%	30
	Φ~Φ	5	4		12	0	10		4	5 ハント	× ドアック	0% ス	25

Tactics (TIV) WELLINGS WITCHOOS

バトルマップ自体は前回と同じだが、今回は南から北へと進むことになる。進軍する際の地形の影響はほとんどないので、騎馬ユニットでも安心だ。ただし進軍するときは平地を、敵を攻撃するときには森や茂みを選ぶなど、地形効果をうまく使い分けることが重要。

また今回のバトルから、騎士のメイと戦士のゴートが加わり、味方出場数は9になっている。彼らの初期レベルは2なので、まずは彼らを優先的にレベルアップさせることが先決。以降のバトルでは、特定のユニットを集中的にレベルアップさせたい場合、わざと出場メンバーを少なくしてみるのもいいだろう。



◆メイやゴートをなるべく早く成長させておこう。



ACONTHOUS AND CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF TH

←敵からの反撃を考 えて、森や茂みから 攻撃を行なう。

Testimate)) ##25550noHBit#FUT

このバトルから登場するオオコウモリは、攻撃と同時に味方を「眠り」状態にすることがある。これを防ぐには、ガーディアナ城の宝物庫にある「めざめのゆびわ (PO53)」が役に立つ。これをマックスに装備させて、オトリにすればいいのだ。マックスは敵から狙われる順位がもっとも高いので、格好のオトリ役になる。もちろん回復役をつけることを忘れ

ずに。またオオコウモリは回避率が高いため、 魔法や弓などで確実に攻撃を当てよう。



←攻撃させるユニット を、オトリの近くに配 置しておく。

Topics(0.0) Romate #40084

THE PERSON NAMED AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED AND ADDRESS O

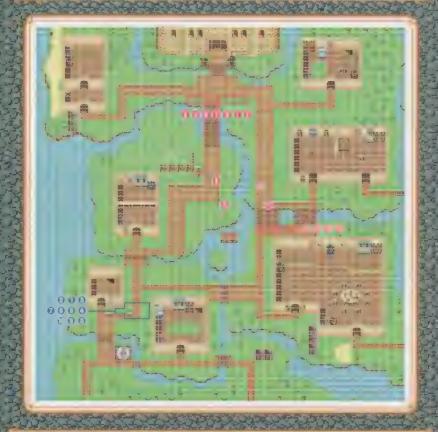
オオコウモリへの対策は先に述べたとおりだが、ドワーフと戦う際には、前回クリアボーナスで手に入れた「デミマンバスター」が効果的。この剣はドワーフやゴブリンなど「亜人」系の敵に特殊効果があり、通常の倍近いダメージを与えることができるのだ。仲間になったばかりのゴートにこの武器を装備させておけば、より効率的に経験値稼ぎができる。つねに敵の特性を考え、それにあった攻撃手段や戦術を選ぶように心がけよう。



←レベルの低いゴー トでも大ダメージを 与えられる。







		100	E I				13	1	no.	-			
	0	1	5	人間ブレイ	9 ズLV2	16	18	6	5	9 きのつ	× え/イI	50% ビルリン	46 グ
	Θ. Θ	5	6	人間	13	0	13	5	6	7 きのや		0%	40
3	0~0	4	5	馬人	14	0	12	1	6	7 ブロン	● ′ズラン	0%	45
	0~Ф	4	5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30
	€~ Φ	4	4	亜人	12	0	10	8	4	5 ハンド	× アック		25

Tactics01〉〉〉 ノーバの助言とおり戦おう

アルタローン城下町全体がバトルマップに なっており、非常に広い範囲に敵が配置され ている。さらに水路によって敵が左右に分か れているので、ここはノーバの助言どおり、 味方部隊をふた手に分けたほうが戦いやすい。 初期配置から北に進む部隊には、強敵を相手 にすることを考えてマックスを含む1軍ユニ ットを、東に進む部隊には2軍ユニットをあて よう。ただしどちらにも回復役をつけておく こと。このマップから参加する僧侶のチップ はマックスの部隊に同行させ、スキを見て経 験値を稼ぐといい。傷ついたユニットを回復 しながら、徐々にレベルを上げていこう。



←東に進む部隊は、 回復役を含めて4人 いれば十分。



←レベルアップすれ ば、チップもそこそ こ戦える。

Tacoma 00)))) オオコウモリはマックエヤをまつける

敵でやっかいなのが、水路を飛び越えて近 づいてくるオオコウモリ。「眠り」状態にされる と戦術が立てられなくなる。ここは前回と同 様、「めざめのゆびわ」を装備したマックスを オトリにしよう。 3のオオコウモリに近づけ ば、4匹すべておびき出すことができる。



←マックスで引きつ け、すぐにほかのユ

TOPICS

| 機能管標者とドロップアイテムの入手

是他们在他们的现在分词,并可以在它们的现在分词的对

NAMED OF THE POST OF THE POST

筆) 意農後の戦いとなるこのバトルでは、味方のレ ヘルを十分上げておきたい。目標は全員のレベル を6にすること。しかし今回仲間になるチップの初 期レベルは2しかない。これを6にするには、くり 返し何度も戦わなければならないだろう。飽きず に経験個稼ぎをつつけるためには、何らかの目的 を持ったほうがいい。そこでおすすめなのが、レア なドロップアイテムの入手。ほとんどの敵にはそれ 照)が、このパトルで登場するダークメイジは、置 重な「イビルリング」を落とす。落とす躍率は10%。 かなりシビアな数値だが、がんばれば入手できな いことはない。便用すれば「スパークLV4」の効果 があるので、できるだけ集めておこう。





←呪いのアイテムな ので、修理すること はできない。









。**己**。 精霊が導くもの

ルーンファウスト間を送ってリ ントリンドに向かうマックスー 日 そしてルーンファウストでも、 王女ナーシャの智様が始まる。

IUPMAP



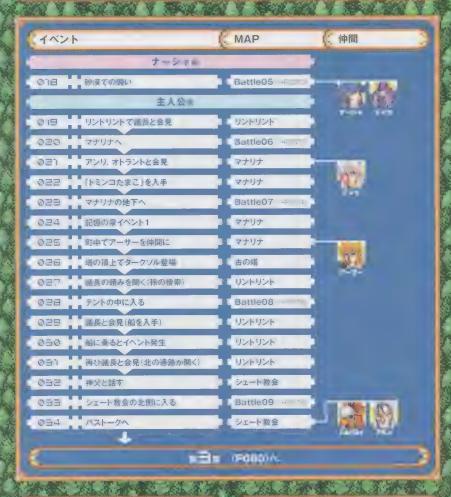
全体MAP



エリアの特徴

ガーディアナの北部に位置するこのエリアには、ふたつの都市国家がある。 南東のリンドリンドは交易を生業とする商人たちの国で、 海路でルーン大陸各地の都市へつながっている。 いっぽう北西のマナリナは魔法研究が盛んな国で、魔術師たちのあこがれの地である。 またリンドリンドの北部には、ガーディアナとゆかりの深いシェート教会もある。

第二章



もうひとりの主人公

ルーンファウストの皇帝ラムラドゥの娘 ナーシャ。もうひとりの主人公である彼女 のシナリオが、この章から始まる。祖国ル ーンファウストを逃れた彼女の冒険は、退 却やセーブが行なえないため、マックス編 よりも非常に難易度が高い。

空間の発す ベント

大きな流れの渦に飲み込まれながらも、 自分が何者であるかを知らないマックス。 そんな彼の過去を知る唯一の手段が、一連 の記憶の泉イベントだ。この先もあらゆる 場所で泉の精霊の話を聞くことになるの で、話の内容をよく覚えておこう。



Town Guide 01

リンドリンド





EAL-ON

皿リンドリンド

話や芝居小屋での芝居からもよくわかる。しか によって少しずつ変化が起こる。最初に町を訪



やくそう	10
かいふくのみ	50
とくけしそう	50
てんしのはね	40
ましないのゆひわ	1000



ミトルソート 2	50
スヒア 1	50
フロンスランス 3	00
ハントアックス 2	00
パワースティック 5	00
きのや 3	20

パルガルルベルンドラス

Town Suids 02-A THUR WESS



アンリとの出会い

ンリと出会うイベントが発生する。ガーディア

ここには数多くの名物魔道士たちがいるが、 U

しておきたい。彼女(?)と2回会話すると 「ドミンゴたまご」を入手することができる。



←研究家と2回会 話したあと、近く の機械を調べよう



and submit

とバトルが発生するのだが、そのまえにぜひ





が登場する。



えらい魔道士の部屋

アーサーとアンリの部屋

ニワトリに変身する必要がある。この状態で うになるのだ。ちなみにこの部屋の宝箱間に



物。最初に訪れたときはやる気のない話しか 聞けないが、オトラントの試練を達成し、泉の ェックしておきたい。彼女の部屋にある本棚 を調べると、重要なアイテムが手に入る。



Town Suide 03









TOPICS | M2######

日仲間のカードを集める

本作で重要な要素となっているカードだが、第2 章では第1章よりも入手方法が複雑になっている。 場所で見つかることもある。詳しい入手方法は P190で解説しているので、第2章を始めるまえ



←カードが見つかる のは、いちばん右側 の本棚だ。

■隠しアイテムについて

る。やはり詳しい情報はP202を参照してほしし 右端の木を右向きに調べると「デミマンバスター」



テムが隠されている





	- 11	100		E3	32					100			0
19	0	1	5	人間フレイン		16	1.0	6		9 キのつ	< Ž.	50%	46
	Gスコーピオン ❷、❷	2	W. 12 - 6420	人間	10	0	11	12	4	5	×	0%	40
4	Gスパイダー O~ 0	3	4	人間	7	0	9	8	5	3	×	Ooc	20
	0~ @	4	3	人間	8	0	7	7	4	6	×	Offo	10

Tamana(は1))) オーシャを開発的に置てる

第1章が終わると、そのままナーシャ編の 戦いへと移行する。ナーシャ編は出場メンバ ーが極端に少なく(2~3人)、戦闘離脱や教会 でのセーブができないため、マックス編に比 べて非常に難易度が高い。しかしここでナー シャやズイカを育てておかないと、あとあと 苦労することになる。とくにこのバトルでは、 3ターン目に出現するズイカよりも初期レベ ルが1しかないナーシャを優先して育てるべ き。彼女ひとりで戦えるように、まずは1ター ン日にナーシャ自身に「アタック」の魔法をか け、攻撃力を高めておこう。クリア時のナー シャの目標レベルは、4~5くらいだ。



←初期レベルの高い ズイカはサポート役 に徹する。



THE CONTRACTOR ASSETS TO ASSETS TO THE PERSON OF THE PERSO

←レベルアップする とバラメータがぐん ぐん上がる。

Technoli) Medical Ages

アタックの魔法をかけたら、つぎは敵を倒 す順番を考える。マップを右回りに移動しな がら、Gラットの~⑩→Gスパイダー⑤、⑥ (反転して)→Gスパイダー()→Gスコーピオ ン②、3→ダークメイジ①の順に倒すといい。 アタックをかけたナーシャなら、すべての敵 を一撃で倒すことができる。ただしここで注 意したいのが敵との間合い。複数の敵から同 時に攻撃されると危険なので、つねに敵の移 動範囲を計りながら、攻撃する位置を決める こと。とくにマップ上の敵が4体いるあたりは 注意したい。危なくなったら無理をせず、宝 箱に入っている「やくそう」を使おう。



←複数の敵がいる場 所では、つねに移動 範囲を確認。



←ターンの制限はな いので、あせらずに 進備を整えよう。

Y==idc=(03))) ナーシャン すんれてもケリアできるか

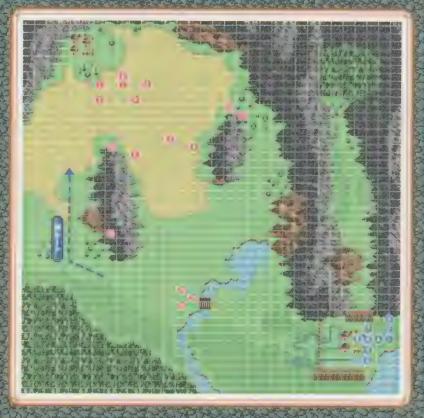
ナーシャ編では、ナーシャが戦闘不能にな った場合でもクリアとなり、つぎのシナリオ に進む。2周目以降のプレイならそうした攻 略も考えられるが、1周目にすべてのカードを 集めたいなら、ここはがまんして育成してお くべき。ちなみにマップ中の宝箱の中身は、 と同が「やくそう」、こが「めぐみのあめ」だ。



THE STREET PARTY OF THE STREET

←「めぐみのあめ」は 貴重なので、取って おきたい。





	11/4	I GR			Sec.		600	Sec.		C21	1	(53)	=
2	0~0	4	7	死者	15	0	16	13	4	7	×	0%	70
	0.0	2	6	人間	13	0	13	5	6	7 きのや	×	0%	40
19	0~0	3	5	人間 ブレイ	9 ズLV2	16	10	6	5	9 きのつ:	× え	50%	46
	オオコウモリ Φ~低・	4	5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30
3	Ф~Ф	3	4	亜人	12	0	10	8	4	5 ハンド:	× アック	0%	25

リンドリンドからマナリナへ向かう戦い。 第2章のエリアマップがそのままバトルマップ になっているため、かなり広いフィールドで戦 うことになる。騎馬ユニットと歩兵ユニットの 足並が乱れがちなので、まずはマップ中央下 にある橋の手前で味方を集結させ、特定のユ ニットが孤立しないように注意しよう。

また第1章終了時点で味方ユニットのレベル にばらつきが出ている場合、このバトルで全 旨のレベルを平均化しておきたい。マックス の目標レベルは7、それ以外のユニットも最低 6は欲しい。何度も戦ってレベルを調整し、稼 いだお金で装備を充実させるといいだろう。



←味方が橋を越える まで、敵のドワーフ は移動しない。



TO THE PROPERTY OF THE WAY TO SERVE THE PROPERTY OF THE PROPER

←クリア時には、み なレベル6以上にし ておきたい。

Table (02)) Introduction

このバトルで注意したいのが、マップ中央 から北西にかけて広がる「すなち」。地形効果 が0%のうえ、ユニットの移動力が極端に低下 してしまう。とくに騎馬ユニットは2マスしか 進めない。そこで、騎馬ユニットであるケン とメイは、遊撃部隊として比較的「すなち」が 少ない西ルートを進ませるといい。これに回 復役のロウとサポート役のハンスあたりを同 行させる。騎馬ユニットを先行させると敵も それにあわせて移動するため、主力部隊であ るマックスたちが戦うべき敵も少なくなるの だ。最後に主力部隊と遊撃部隊を合流させ、 リンドリンドの手前にいる敵を撃破しよう。



←砂地では、団子状 態にならないように 進軍順を考えよう。



←騎士には、ランス とスピアを両方持た せておくと便利だ。

Territory)) プンビの用途をご言意

敵で要注意なのが、このバトルから登場す るゾンビ。攻撃力自体はたいしたことはない が、追加効果で味方が「毒」状態にさせられる ことがある。毒状態になると毎ターンHPが2 ずつ減るため、早急に回復させること。ロウ のアンチドウテだけでは間に合わないので、 全員に「どくけしそう」を持たせておこう。



LANGUAGE AND THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

←直接攻撃するユニ ットには、多めに持 たせておく。











di para di par	and Complete Company of the Company		00000000		(Sining Manager		The second second				To 100 (100 (100 100 100 100 100 100 100 1	
3	0	1 17	死者	20	0	19	18	6	フ ミドル:	ノード	0%	240
	0~0	4 5	人間 ブレイ	ZLVS 9	16	10	6	5	9 きのつ;	× Ž	50%	46
	オオコウモリ ⊕ ~®	5 5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30
	0 . ©	2 6	人間	13	0	13	5	6	7 きのや	×	0%	40
2	⊕~⊕	3 7	死者	15	0	16	13	4	7	×	0%	70

TuchicuD())) アンリを接触的に言ざる

マナリナの地下2階にある暗黒洞窟が、今 回のバトルマップだ。この場所には退却場所 である教会からすぐにこれるので、繰り返し 戦う場合でも手間がかからない。ここでは仲 間になったばかりの魔道士アンリを優先的に 育てよう。味方全体のレベル調整という意味 もあるが、以下で述べるように、ボスである スケルトンを倒すためにも、アンリのレベル を6以上にしておきたい。ほかのユニットで敵 のHPを削り、とどめをアンリに担当させれば 効率的にレベルアップさせられる。ただしレ ベルの低いうちはMPも少なく、攻撃できる回 数にも限りがある。あせらず地道に育てよう。



←仲間になったばか りのアンリは、まだ MPも少ない。



←レベル6になるこ ろには、MPが倍近 くに増える。

DESCRIPTION TO THE PERSON OF STREET

暗黒洞窟にある宝箱の中身は、同が「パワ ースティック」「どくのつえ」 **くそう」**回が「ちからのリング」 **値**が「かが やきのたま | だ。ただしE だけは、スケルト ンを倒したあとにしか出現しない。バトル中 に回収できるのは

向から

回までの4個のみ。 この中でとくに重要なのが、「ちからのリング」 だ。装備者の攻撃力を上げるだけでなく、使 用すれば「アタック」の効果もある。ただし 使いすぎると壊れることがあるので注意しよ う。壊れた装備品は道具屋か武器屋で修理で きるので、このバトルの途中で壊れたら、一 度リンドリンドまで戻って修理しておくこと。



←経験値を稼ぐ際に、 宝箱の中身も回収し ておこう。



←「ちからのリング」 はスケルトン戦でも 役に立つ。

TacBeaU2)) スタルトンはアフリで何ず

nagradia proportion per angel a que la cita de la company

先にも述べたとおり、スケルトンはアンリ で倒そう。こうすれば「スケルトンのカード」 を入手できるからだ。たとえクリアボーナス がもらえないとしても、このカードだけは手 に入れておきたい。邪魔なダークメイジを倒 したらスケルトンのHPを削り、最後にアンリ でとどめを刺す。失敗したらやり直しだ。



←スケルトンはレベ ルが高く、経験値稼





N. majoreton	- 1/4	ALC:		133			RC3		1		100	E23	
	0	The state of the s	12	人形 フリー	35 ズLV4	99	25	13	6	13	•	70%	200
2	ヘルとID 0.0	2	8	人形	15	0	20	16	5	7	×	50%	130
1	バベット O~ 6	3	7	人形 フリー		15	14	10	5	7	×	60%	100
1	o~0	3	6	人形	16	0	18	12	5	8	•	40%	125
	オオコウモリ ①~④	3	R. Tr. 16 A.	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30

TOCHOLIS GREAT THE !!

マナリナでの試練をクリアしてリンドリン ドに戻ると、町の南東部にサーカス小屋がで きている。このサーカス小屋に足を踏み入れ るとバトル開始だ。味方の平均レベルにもよ るが、レベル8以下なら苦戦は必至。何度も戦 って味方の平均レベルを9以上に、マックスと ゴートのレベルは10にしておきたい。ゴート の役割についてはTacticsO3で解説する。

またマップ中には3つの宝箱が用意されて いる。前ページのマップ中に記された一が 「はがねのや」、同が「金貨50枚」、口が「まも りのミルクーだ。同以外のアイテムは、バトル 中に回収しておけばいいだろう。



←仲間にしたばかり のアーサーもここで レベルアップ。



←稼いだお金で装備 品や消費アイテムを 補給しておく。

Tachicaliza mowerement

ボスのミシャエラドールを始め、ドールやパ ペット、ヘルピエロなどこのバトルにしか登場 しない敵が多い。前ページの敵データをよく 見て、彼らの攻撃手段や各種ステータスを確 認しておこう。とくに注目すべきなのは、どの 敵も魔法抵抗が非常に高い点。ミシャエラド ールには魔法がまったく効かないので注意し よう。ただしいずれも属性が「人形」なので、 BattleO6のボーナスで手に入れた「にんぎょ うぎらい」を装備させれば、僧侶、魔道士ユニ ットでも大ダメージを与えることもできる。 またオオコウモリには、BattleO4のボーナス 「イナズマ」が効果的。



and the commence of the control of t

AND THE CONTRACTOR OF CONTRACTOR CONTRACTOR OF CONTRACTOR

Description of the second contract of the sec

←敵を一度攻撃した ら、すかさずステー



←特効のある武器な ら、大ダメージを与 えることができる。

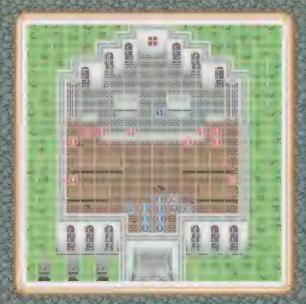
TochicsQ3)// ミシャエラドールはコートで数す

ミシャエラドールをゴートで倒せばカード が手に入る。ただし味方ユニットが彼女の3マ ス以内に近づくと魔法攻撃されるので注意が 必要だ。魔法攻撃されないためには、彼女の 行動が終了したあとすぐに倒してしまう必要 がある。とどめをゴートで刺せるように、味 方の行動順を調整しておくこと。



←魔法攻撃されない ように注意して、ゴー トでとどめを刺す。





100						ai an ir aga um nado					an de producer como los subse su como	
	0	1 15	死者	25	0	23	14	6	9	•	0%	200
2	0~0	3 9	死者	15	0	17	16	5		ツート	0%	15(
	6~0	4 10	死者	15	0	18	13	4	7	×	0,0	90
	Ο. Φ	2 7	死者	15	0	16	13	4	7	*	0′%	7





TacticsD1/// 異なしたマックスを表達する。

シナリオ進行上、マックスのみがマップの 北側に取り残された状態でバトル開始となる。 このままにしておくと四方を敵に囲まれてし まうので、1ターン目に必ずマックスを5~6 マス下げておくこと。またその位置を前線に して、マックスの左右4マスをゴートやラグな ど、防御力の高いユニットで固めておこう。こ うしておけば、その背後から魔法攻撃や回復が 行なえるからだ。またその位置よりも南にい る2体のゾンビョ、⑩も、ケンやメイなどで攻 撃しつつ、手前に出てこないように進路を塞 いでおくといい。1ターン目にこれだけの準 備をしておくと、あとの戦いがラクになる。



←バトル開始時、マ ックスだけが敵の中 に取り残されている。



←前線を固めておけ ば、敵が入り込んで くることはない。

TactionS2// LVSDESTELETISTS

2ターン目以降は、前線を境にして敵と戦う ことになる。ここで注意したいのは、前線の味 方ユニットを、必ず横一線に並べておくという こと。ひとりでも飛び出していると敵の集中 攻撃を浴びてしまい、前線を突破されてしま うからだ。また前線のユニットには、HP回復 用の「やくそう」と毒状態回復用の「どくけしそ う」を所持させておくと安心だ。敵との戦いで は、直接攻撃よりも魔法攻撃が効果的。とくに タオはレベル4でブレイズLV2を、アンリも レベル8でブレイズLV2を習得するので、こ れらの魔法で敵をまとめて攻撃し、その後物 理攻撃でとどめを刺すといい。



←味方が毒状態にさ れたら、「どくけしそ う」で早急に回復。



←タオのレベルが高 ければ、「ブレイズ LV2」が効果的。

Taxasania ili 9 - GUP - FARRIT

uacjinancija apasamici pravi pravi pasi ali kati

カード入手のためには、グールをマックス で倒す必要がある。だが「グールのカード」を 入手するのは、これまでのバトルに比べると 簡単だ。グールはボスではないので、まちが ってほかのユニットで倒してもゲームクリア にはならないからだ。どうせなら何度も倒し て、ほかのユニットも成長させておきたい。



←グールで経験値を 稼ぎつつ、カードも きちんと入手しよう。







。三。 ルーンファウストの秘密兵器

船を失ったマックスー行は、85 に変を目指した。しかしパストー タの担石場で、古代兵器を発展する るルーンファウスト軍と連選する。

-UT MAR



全体MAP



エリアの特徴

ルーン大陸の北西に位置するバストーク。山と森に囲まれたこの地方には、拠点とよべる 町はひとつしかない。あとはバオ平原へと続く一本橋があるのみ。本来人の近づかなかったこの場所だが、鉱石が採掘できるとわかり、あとから町がつくられたらしい。しかしこの地にもともと住みつづけていた者がいた。それがザッパを始めとする獣人なのだ。

第二章



とつのイベントアイテム

獣人ザッパを仲間にするには、ふたつの イベントアイテムが必要になる。まず「げ っこうせき」をバストーク採石場の奥で発 見し、これをステトラに渡すと「つきのし ずく」という薬にしてくれる。この薬をザ ッパに渡すと仲間になるのだ。



←ステトラは採石 場につづく道の近 くの小屋にいる。

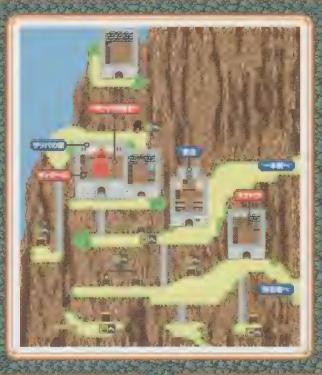
飛行実験イベント

バストークの南東にある地下室。ここ には大空を羽ばたくことを夢見るコーキ チがいる。採石場での戦闘を終えたあと 彼を訪ねると、飛行実験に立ち会わされ る。このイベントを見ておかないと、あ とでコーキチを仲間にできないので注意。



←ここにある機械 を調べると、飛行 実験が始まる。





バストーク



やくそう	0
かいふくのみ	0
とくけしそう	00
NO NO NO TO NO TO NO TO NO TO NO TO NO	10
シルハーリンク 500	
2/0/1-929 500	U



ミトルソート	250
パワースヒア	900
フロンスランス	300
ミトルアックス	600
ハワースティック	500
はかねのや	1200

ザッパとディアーネ

ーネは、山や森での戦いに欠かせない存在。 今後のバトルでは、平地が多い場合には騎馬 なみにザッパを仲間にする方法は前ページで



←採石場に行くまえに仲間になるのはディアーネのみ。

Town Suide 01-B //2h-2#T&#E#







変化するマップと人々

子供と老人、そして商人くらいしかいない。ま



家が広くなった

意外なところにアイテムが……

しておこう。まずは教会の看板を調べて入手 場の北東の壁で見つかる「メイトふく」だ。た



₩「メイドのく」は、 チップ専用の装備 アイテムだ。

ゴブコビッチを撃破

金貨2570枚 2

Bottly 10 BLESON (T-198)

The Thirty to the state of the

	100					-	-10			Œ	10		E B
*	0	1	9	亜人	20	0	17	7		8 ハント	● ドアック	0%	500
	7 1 - 7 2 0	1	12	水生	40	0	25	15	3	1	×	0%	2000
A	0~0	7	5	亜人	10	0	12	9	5	3 ハント	× ベアック		10

TOPICS

限られたもちもの棚を有効に活用する

アイテムを入手した場合、すべてマックス編のア





←使用しない「メイ



Tacsica(01))) アタックの知道を管理機関する

ナーシャ編2戦目は波止場での戦い。前回 よりも難易度がはるかに上がっているので、 バトルを開始するまえに以下の攻略情報をよ く読んでおいてほしい。まず1ターン目は、ナ ーシャとズイカの両方にアタックLV2の魔法 をかける。これで両者の攻撃力が5上がり、ア ウトロウなら1撃で倒せるようになる。目の前 のアウトロウ3体を片づけたら、中央の橋に近 づくまえに2個の宝箱を回収しておこう。中 身は一が「かいふくのみ」で目が「まもりのミ ルク」。「まもりのミルク」は貴重なアイテムだ が、ズイカの防御力に不安がある場合は、思 い切って使ってしまおう。



←アウトロウは高確 率で「やくそう」を落



NOT THE STREET CONTRACTOR OF THE STREET OF T

。 第15章 "我们是我们的人,我们就是我们的人,我们就是我们的人,我们就是我们的人,我们就是我们的人,我们就是我们的人,我们就是我们的人,我们就是我们的人,我们就

←宝箱はバトル中に しか回収できないの で注意。

TesticaDSI)〉 機関ケケーケンの関し方

このバトル最大の敵がクラーケンだ。ボス のゴブゴビッチよりもレベルが高く、HPや攻 撃力、防御力のすべてにおいて優れている。 クラーケンは5マス以内に近づくと味方のほ うに移動してくるが、このとき地形効果の高 い「うみ(地形効果30%)」ではなく、できる だけ「はし(同0%)」や「はとば(同10%)」へ と誘い出そう。ズイカとナーシャを交互に橋 の上に送り、橋の上で攻撃→波止場に戻って 回復という動作を繰り返すのがおすすめ。ま たこのときに、橋の左手にいるアウトロウも 近づいてくるが無視してかまわない。クラー ケンを倒せば「ヘビーメイス」が手に入る。



←「ヘビーメイス」 入手まえにもちもの 棚を再確認。



←入手したらさっそ く装備し「メイス」は 捨てる。

「actice(は))) ゴブゴビッチはチーシャで解す

ボスであるゴブゴビッチは、倒すとバトル クリアになるためいちばん最後に倒そう。ナ ーシャ編ではバトルを繰り返すことができな いので、少しでも多くの敵を倒しておきたい。 またゴブゴビッチをナーシャで倒すと、「ゴブ ゴビッチのカード」が手に入る。ナーシャのみ で戦って確実に入手しておきたい。



←強敵だがナーシャ ひとりでも十分倒せ る相手だ。





		- 144		O.E.				1				100		-
Management on them	建	0	1	16	人間フリース		30	19	13	5		× スティッ	60% ウ	420
TOTAL PARTY		0	1	10	亜人	20	0	22	15	6	15 15	ラックマ	Oº'n	150
Parish officer for		ハンターエルフ ⊙ ~O	4	10	精	15	0	20	9	6	10 ロヒン		Ω ^α τ	160
Modio Mantera		0 . 0	2 2 2		人間フリース		24	27	8	5			50% ルイヒル	
Pro-Breedladestate		O~&	4	1 000 mm	人間 ヒール		15	18	9	5		ィ ·スティツ	35% ク	125
No. of London Control		スケルトン ⑮~⑩	8	9	死者	15	0	17	16	5	フ ミトル		0%	120

マックス編では第3章最初のバトル。味方の レベルにもよるが、難易度はやや高めだ。第2 童まではマックスを含め12人だったが、この バトルからアモンとバルバロイ、ディアーネが 加わって15人になっている(2周目以降は除 く)。1回のバトルに出場させられるのは12人 までなので、事前に本陣で「へんせい」を行な い、出場させるメンバーを決めておこう。とく に新しく加わった仲間を優先して出場させる べき。しかし彼らはレベルが低いため、攻撃 力や防御力に不安がある。そこで「アタックリ ング」や「シルバーリング」などを装備させ、こ れらのパラメータを補ってやるといい。



←飛行ユニットは戦 略的にも重要なユニ



←ディアーネの出現 でハンスの立場が危 うくなる?

Todligation(リンターエキグに要注意!

personal terretains and the second second

このバトルでもっともやっかいなのが、マッ プ北西にいる4体のハンターエルフ。攻撃力 が高く最大3マスの射程を持っているので、味 方の攻撃が届かない位置から攻撃されてしま う。さらに回避率が高く、装備している「ロビ ンのや」には即死効果まである。即死効果は防 ぎようがないため、食らったら運が悪かった とあきらめるしかない。基本的にハンターエ ルフがいる場所の近くにある階段を防御力の 高いユニットでふさぎ、この状態で飛行ユニッ トや魔法で倒してしまうのがベスト。魔法が もっとも確実な攻撃手段なので、できるだけ 複数の敵を同時に攻撃するようにしたい。



←倒しても「ロビン のや」は絶対落とさ ない。残念。



and the between the control of the c

STORES OF THE ST

←「イビルリング」 があればここで使っ ておきたい。

Toolies()() フスターメイシは1ターンで展す

ボスのマスターメイジも強敵だ。フリーズ LV2で複数の味方を攻撃してくるので、近づ く際には味方を隣接させないようにしよう。 ただマスターメイジは素早さが非常に高いた め、行動順がターンの最初になる。これを利 用して、マスターメイジが行動し終えたら総 攻撃をかけ、1ターン以内に倒してしまおう。



←飛行ユニットなら 安全圏から近づくこ とも可能。





	14	EB	JES,		300	-				233	NI I	(1)	
∜ ₀	OHIE.	1	14	馬人	22	0	30	18	7	14 パワー	× ·ランス		220
₩ 0~0	2+11	4	12	馬人	18	0	21	16	7	12 ブロン	× ′ズラン		180
<u></u> 0. 0		2	10	亜人	20	0	22	15	6	12 ミドル	アックス	0% z	150
以 ハンタ 0、0	ーエルフ	2	10	精	15	0	20	9	6	10 ロビン	× のや	0%	160
a 0. 0		2	9	人間 ヒール	16 _V1	15	18	9	5	10	× スティッ	35% /ク	125
スケル ・0~0		5	9	死者	15	0	17	16	5	フ ミドル	ソード	0%	120

leaのもり) 山田田田田に用いるニットで担う

第3章のエリアマップがそのままバトルマ ップになっている戦い。マップのほとんどが 森や山なので、山岳地帯に強いユニットで戦 おう。おすすめはザッパやハンター、鳥人な どだ。逆に騎馬ユニットは移動コストがかか りすぎるため、出場させてもあまり役に立た ない。ここはケン、メイ、アーサーを除いた 12人(2周目以降を除く)で戦うのがベスト。 これらのユニットで繰り返し戦い、平均レベ ルを12以上にしておきたい。経験値は以下で 述べるペガサスナイトを倒して稼ぐといい。 なお、バトルをクリアしたら、60のリザード マンがいたあたりの少し北側を調べてみよう。



←鳥人は夫婦で出場 させる。レベルもそ ろえておこう。



←抜群の移動力を誇 るザッパだが、孤立 には十分注意。

Todaio-02()) へのサスチイトをおびを担す

絶好の経験値稼ぎの対象であるペガサスナ イトだが、マップ内を自由に動き回るため、味 方ユニットのほうが振り回されがち。そこで 飛行ユニットを使って、ある程度ペガサスナイ トの動きを誘導しよう。確実ではないが、ペ ガサスナイトの移動範囲内に飛行ユニットを 配置すると、それを目がけて近づいてくるこ とが多い。うまくいったら魔道士やそれ以外 のユニットで集中攻撃してしまおう。ただし ペガサスナイトは、属性が「飛行」ではなく「馬 人」であることに注意したい。「飛行」に特効の ある「イナズマ」などの武器でも、通常どおり のダメージしか与えられないのだ。



←オトリ役は防御力 が上昇しやすいアモ



the Control of Control

ATTICATION OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF T

←ハンターエルフの 攻撃射程に入らない ように注意。

「actics03))) 面積のヘガサスナイトはサリハで用す

一本橋の近くにいる●のペガサスナイトだ けは、ほかの4体のペガサスナイト(LV12) と異なり、レベルが14もある。またパワーラ ンスを装備しているため、攻撃力もズバ抜け て高い。接近時には注意が必要だ。このペガ サスナイトをザッパで倒すと、「ペガサスナイ トのカードーを入手することができる。



←パワーランスを落 とすこともある。確 率は20%だ。







\$1,7**********	Take the Control of t	TRANSPORT TRANSPORT AND ADDRESS.	******	e mente ant ameliani meneral men	2000-200-0,400	**************		**************************************		**********	The second of th	Market Carrier	ORVINOREDISTRIA
			1										
4	0	Secretaring	12	馬人	20	0	27	15	7	11 パワー	● -ランス	0%	75
	0	l man	20	砲台 レーザー	30 -アイ	0	14	19	0	27	×	0%	350
*	ペガサスナイト 0~0	6	12	馬人	18	0	21	16	7	12 ブロン	× ′ズラン	0% Z	180
	0~Ф	6	10	亜人	20	0	55	15	6	12	● アックス		150
	ハンターエルフ ⊕~®	3	10	稍	15	0	20	9	6	10 ロビン	×	0%	160
	Φ, Φ	5	9	人間 ヒールル	16 .V1	15	18	9	5	10 パワー	× スティッ	35%	125



TanacaG1()) | -- #- T-FHEN-BET

第3章最後のバトル。このバトルでは、敵の 強さうんぬんよりも、レーザーアイへの対策が もっとも重要だ。レーザーアイの攻撃範囲は 前ページのとおり。この範囲内にいる敵味方 すべてに、12~14程度のダメージを与える。 攻撃してくるのは6の倍数ターンで、倒すまで 永遠に続く。このレーザーアイを無傷で倒す 方法はない。対策としては攻撃されるまえに HPを15以上残しておくこと。受けたダメー ジを回復しつつ、つぎの攻撃までに倒してし まうのだ。HPが14以下のユニットと飛行ユ ニット以外は、ダメージを受けても回復できる よう、各自「やくそう」をもたせておこう。



←HPが14以下な ら、絶対に攻撃範囲 に入れないこと。



←最前線で戦うユニ ットは「やくそう」を 多めに用意。

Tactios(0分))、 レーサーアドを使っていたルギック

ACCUPACION OF A REPORT OF THE PARTY OF THE P

やっかいなレーザーアイだが、レベルが20 と極端に高くHPも多いので、格好の経験値稼 ぎの対象になる。早熟タイプのユニットなら ここでレベルを15以上にして、思い切って上 級職に転職させるのもひとつの手だ。誰を転 職させるかはプレイヤーの好みだが、バルバ ロイやアンリあたりがおすすめか。もちろん 早熟タイプとはいえ、できるだけ20に近いレ ベルで転職したほうがいい。また繰り返し戦 えばお金も貯まる。これでバストークの町で 売っている「シルバーリング」を多めに購入し ておくといいだろう。いずれにしろ手間をか ければ、それだけ以降のバトルはラクになる。



metallication and the second section of the second

←レベル上げはユニ ットを絞ったほうが 効率的だ。



removement of the control of the con

ACTUAL PROPERTY AND ASSOCIATED AND ASSOCIATION OF THE ACTUAL PROPERTY AND ASSOCIATION OF THE ACTUAL PROPERTY ASSOCIATION OF THE ACTUAL PROPERTY AND ACTUAL PROPERTY ASSOCIATION OF THE ACTUAL PROPERTY AND ACT

←「シルバーリング」 はここでしか購入で きない。

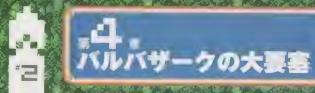
Taction(III) 28600-FEARTS

このバトルでは [レーザーアイのカード] と 「シルバーナイトのカード」が手に入る。ただ し、どちらもアンリかタオで倒した場合のみ。 シルバーナイトはボスなので、倒してしまう とバトルクリアとなることも忘れずに。また クリアボーナスの 「デュエリスト」 は、ここで しか入手できないレアな武器だ。



←「レーザーアイの カード」は能力的に 非常に優秀。





マックスとナーシャは、大理北部 のバオ大学章で出会う。しかし そこには、ルーンファウスト家に より大震響が高かれつつあった。

I THAT



全体MAP



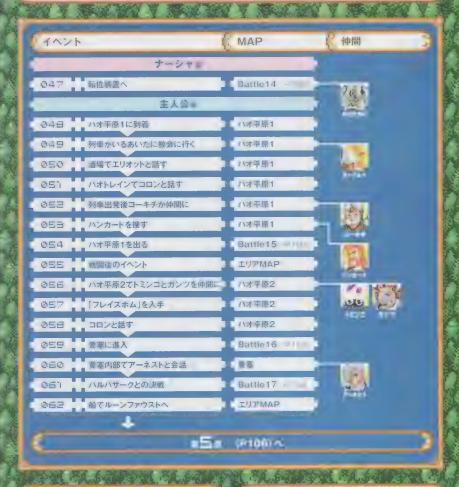
IUTONE

す人々は家を持たない。家畜バオバブのエサ となる草を探し、つねに旅を続けているのだ。 そんな彼らにとって「バオトレイン」と呼ばれ る巨大な列車は、まさに移動手段であり集団 住宅でもあった。また平原の北部にはグラン バートル港があるが、近年、ルーンファウスト



- ←バオ平原を治めるコロン。至であり予養者でもある。
- ←列車が発車する までは、バオ平原 1から出られない。

第二章 通行プロ-



一些中国国的政治

これまで別のシナリオを進んできたナ ーシャたちが、この章でマックス率いるシ ャイニング・フォース軍に合流する。ナー シャ、ズイカ、キョウカQ。いずれも一流 の戦士なので、今後は主要ユニットとして 活躍してくれるだろう。また彼女が加わる ことにより、物語も核心へと近づいていく。

2世のボス西

C. 752394354

第4章では、ルーンファウスト軍の将軍 ふたりが登場する。これまでのボスと比べ ると、その戦闘能力はケタ違いに跳ね上が っており、彼らとのバトルではより戦略性 の高い戦いが求められる。味方ユニットの 特徴を知り、長所を活かしながら、この強 大な敵に立ち向かっていこう。



Town Guide Q1-A //34-11



■ハオ平原1

商品を購入てきるのはず、 車が発車するまで



やくそう							10
	10%	-	ARR	100	-	100	ARE NOT HOS
かいふくのみ							50
seer done toke one man man more	-	mp	-	mp	ngn	-	700 No. 101
とくけしそう							20
	£16	846	-	im.	-	iw	
てんしのはね							40



ロンクソート	750
ハワースヒア	900
ハワーランス	1500
ミトルアックス	600
ハラライサー	1000
はかねのや	1200

数位数は存在



最初にパオ平原1を訪れたときは、列車の中 よう。宝箱の回収や装備&回復アイテムの購



←この選択肢が出 てすぐに「はい」と 答えないように。



ぶ操縦席。調べる とそこには……。

Town Guida 01-E // THE TOWN



新しい仲間たち

列車が出発すると、本陣と教会、そして巨大 な車輪の跡だけが残る。しかし、そのまま平 ーキチは第3章で飛行実験イベントを見てい



←コーキチ登場。



ロンの命で手助け

草の構成を考える

バオ平原1を後にすると、自動的にエリオット 将軍とのパトルが始まる。このバトルをクリ 第4章全体では最大9人もの仲間が増える。 その都度、軍の編成を見直しておこう。



←仲間になったユ ニットは、まずス テータスを確認。









バオ平原2



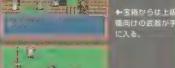
やくそう かいふくのみ 50 どくけしそう 20 てんしのはね 40



RA'S -

ロンクソード 750 パワースヒア 900 ハワーランス 1500 ミトルアックス 600 バラライザー 1000 はかねのや 1200





要害に向かうまえに

パオ平原2で重要なことは、コロンの近くに

いるクロックの使者と話をして、要塞の扉を

破壊できる「ブレイズボム」を手に入れること。

これさえあれば要塞でのバトルが発生するの だが、そのまえに町の人々と会話したり、い ろんな場所を調べてみよう。たとえば「ドミ ンコたまご」を持った状態で道具屋の横にい

るパオの商人に話しかけるとドミンゴが仲間

になるし、武器屋や道具屋に話しかけること

で掘出し物が店頭に並ぶこともあるのだ。







・4・ バルバザークの大要達

Town Guide 03



グランバートル





グランバートル

やくそう	10
かいふくのみ	50
13.0131.0303	
どくけしそう	20
てんしのはね	40
	and are over

要塞をクリアすると、グランバートルの町に進 むことができるようになる。しかしそのまま進 んでも港には入れてもらえない。港の中に入 るには、上記マップのアーネストを仲間にする 必要があるのだ。彼はバルバザークに愛する 家族や部下を殺され、復習の鬼と化している。 ちなみにこの部屋にある本棚を調べると「アー ネストのカード」を入手することができる

第5章に進むまえに

グランバートル港でのバトルを終えると、そ のまま第5章に進むことになる。しかしその まえに第4章で購入できるアイテムがないか、 もう一度確認しておこう。またもう少しで転 職できるユニットがいるなら、ここで何度が 戦って転職しておいたほうがいいだろう。



- ←掘り出し物よりも 通常の武器やアイ
- ←転職したりレベ ルの低いユニット を育てておこう。







ソウルイーターを撃破なし 金貨1760枚 3



						ED						
9	0	1 15	死者	40	0	24	18	4	14	•	0%	1000
	0.0	2 9	人間フリー	20 -XLV2	18	10	12	4	12	×	40%	120
	ウィルオウィスプ ○~ 0	4 8	死者 フリー	10 ズLV1	3	2	20	3	3	×	20%	70
9	0~Ф	8 7	死者	14	0	20	14	8	5	×	35%	30



THOUGHT IN THE BUT THE WAY

ナーシャ編最後のバトルは、転位装置にた どり着くまでの戦い。メンバーはキョウカQを 加え3人になった。しかしキョウカQはカード を使うことができず、苦しい戦いであることに は変わりない。まずは前回のバトル同様、1夕 ーン目に味方全員にアタックLV2をかけてお こう。これでゴーストを一撃で倒せればいい のだが、HPが1か2ぐらい残ってしまうだろ う。しかしあせることはない。初期配置の細 い通路から北に出ないようにして、迫ってくる ゴーストをすべて倒してしまおう。またここで ナーシャかズイカのレベルがフ以下ならば、ふ たりとも8以上になるようにしておくこと。



←ゴーストを倒すま ではここより北に進 まないように。



←キョウカQにも回 復アイテムを持たせ ておく。

Trailoul(2)() 無料配送を含らわないように定す

ゴーストを全滅させたら、いよいよ細い通 路の北側へと進む。ここで注意したいのが敵 との間合いで、敵の魔法をできるだけ食らわ ないように注意しながら進軍することが重要 なのだ。ウィルオウィスプもウィザリーも、味 方が7マスの距離まで近づくと近寄ってくる。 これを利用して、1体ずつおびき出して確実に 倒してしまうこと。またどうしても魔法を食 らってしまう場合は、魔法抵抗の高いナーシ ャかキョウカQをオトリにするといい。そして とどめはズイカで刺すようにして、ズイカのレ ベルを積極的に上げておきたい。この理由に ついては、以下で解説する。



←ズイカの魔法抵抗 は口。魔法攻撃され ないように。



CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR O

The second of the second second second second

←HPが半分以下に なったら、迷わず回 復しておこう。

Yuddesittiii ソサルイーターはライカで何す

ボスのソウルイーターをズイカで倒すとカ ードが手に入る。ただし、ズイカのレベルが8 以下なら非常にきびしいだろう。状況にもよ るが、ナーシャとズイカをソウルイーターに隣 接させておき、ナーシャをオトリにするといい。 ナーシャの回復はキョウカQが担当しよう。こ の状態で、ズイカひとりで倒せば確実だ。



←ターン制限はない ので、慎重に準備を 整えよう。







Tactical IIII THE SALL / PRESS

マックス編では第4章最初のバトル。敵の ボス、エリオット将軍は強敵だが、まずは手前 のザコを倒しつつ、味方のレベルを調整する。 基本的に新しく仲間になったユニットのレベ ルを上げ、味方全体のレベルを平均化させる べき。しかし第4章では、ナーシャやキョウカ Qを始め、数多くの仲間が増えるほか、カード の使用が可能になるため、戦略も大幅に変わ ってくる。味方全員をまんべんなく育てるの もいいが、そろそろメインで育てるユニット とそうでないユニットを分けてもいい。たと えばこの段階で騎士はすでに5人いる。この うちメインで育てるのは、3人でいいだろう。



←最初から育ててき たユニットには愛着



←槍を装備できるコ ーキチは、育ててお いて損はない。

Vaccination was a superior of the party of t

ユニットを育成するときは、経験値を稼い でレベルを上げるだけでなく、お金やドロッ プアイテムも意識して戦いたい。たとえばこ のマップに出現する①のリザードマンは、倒 すと30%の確率で「ヒートアックス」を落と す。このアイテムは上級職向けの武器だが、 誰でも使用でき「ブレイズLV2」の効果がある。 何個あっても邪魔にならない、非常に便利な アイテムだ。このリザードマンを何度も倒し て、できるだけ多く集めておきたい。またバ トルを繰り返してお金が貯まったら、その章 でしか購入できない装備品を優先して購入し、 余裕があれば掘り出し物も買っておこう。



←「ヒートアックス」 を装備した敵は攻撃



←これを使って戦え ば、経験値稼ぎもう

Tooling Bill TVY VICT VY TORK

-U-NACHARAGARA TO TARKO CONTRACTOR

PROTECTION OF THE PROTECTION OF THE PROPERTY O

味方を十分にレベルアップさせたら、いよい よエリオット将軍との決戦に挑もう。まずは周 囲の敵をすべて倒し、防御力の高いユニットで 四方を囲む。この状態で魔法攻撃してHPを削 り、最後にマックスでとどめを刺すのだ。マッ クスで倒さなければ「エリオットのカード」は入 手できない。失敗したらやり直しだ。



←エリオット将軍の 反撃は超強烈! ぐに回復を。













	-						0.0		E	XIII	N.J.	m
	ヘルハウント(ボス)	1 15	豑	29	0	28	19	7	13	•	0%	200
	ルーンナイト 0	1 15	馬人	20	0	29	14	6	10	● -ランス	0%	140
8	0.0	2 14	砲台	14	0	25	15	4	14	×	0%	180
4	シルバーナイト G~®	9 12	馬人	50	0	27	15	7	11 パワ-	ランス	0%	75
*	ベカサスナイト Ф~Ф	3 12	馬人	18	0	28	16	7	12	× -ランス	0%	180
	Ф~Ф	3 9	人間 ヒールル	16 .V1	15	26	9	5	10パワー	× スティック	35% ツイビル・	

CONTRACTOR DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN

ナーシャとキョウカQが仲間に加わったこと で、以降のバトルでは戦略が大きく変化する。 まずこのバトルでは、いままでなら味方の初 期配置近くにあるハシゴ付近で大渋滞になっ てしまうはず。しかしナーシャの「ステップ」 で味方の移動力を上げ、キョウカQのカードコ マンド「ムーブ」で特定のユニットを再行動さ せれば、難なく通過できてしまうのだ。今後 はこのステップとムーブは基本戦略と考えて もらいたい。またロウやチップが習得する「ク イック | (素早さ上昇)、「ちからのリング」や同 じ効果の「アタック」(攻撃力上昇)など、その 他の補助魔法や装備品もうまく使いこなそう。



←ナーシャはこの補 助魔法だけで経験値 を稼げる。



←ムーブによる再行 動は便利。ちょっと 反則な気も。

TACHEROSHI WEVER ESSOR

いくら戦略がバッチリでも、敵の攻撃を引 きつけるオトリが役立たずでは意味がない。 これまでオトリ役はマックスが担当すること が多かったが、このバトル以降はドミンゴに変 わってもらおう。ドミンゴはHPや防御力が極 端に高くなるが、魔法ユニットに属するため、 マックスやナーシャのつぎに狙われやすい。 しかもドミンゴの移動タイプは浮遊なので、飛 行ユニットほどではないが、地形の影響を受け にくいのだ。もちろんドミンゴの初期レベル は1で、この時点では能力もそれほど高くない。 しかしレベル10になるころには、ほかのどの ユニットよりも防御力が高くなっているはず。



←まずはあらゆる方 法でドミンゴをレベ ルアップ。



FOR THE CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE CONTRACTOR AND THE CONTRACTO

←レベル15になる と、HPや防御力はこ こまで上昇する。

CONTRACTOR ANAMOUNTATION THAT

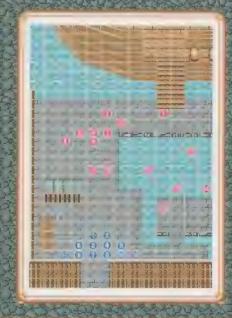
ヘルハウンドをガンツで倒すと、「ヘルハウ ンドのカード」が手に入る。仲間になったばか りのガンツで倒すのはきびしいが、ムーブやス テップを使って育てたあとなら簡単だ。問題は これ以降のバトルでガンツを出場させるかど うかだろう。魔法や装備で移動力さえ補えば、 1軍メンバーとしても十分戦えるのだが……。



←蒸気を吹き出す攻 撃時のモーションは、 一見の価値あり。







Bryander			1100							ME	000		
1	0	1	20	人間	65	0	34	18	5	20 スチー	・ルソート	0%	520
12	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	1	7	竜	25	0	30	27	3	15	•	0%	1000
2	ヘルハウンド ジ、び	2	15	獣	29	0	28	19	7	13	•	0%	200
2	0~0	3	14	砲台	14	0	25	15	4	14	×	0%	180
	0	1	9	人間 ヒール	16 _V1	15	26	9	5	10 パワー:	× スディック	35% ツイビル!	125 Jング
1	シルハーナイト 〇、①	2	12	馬人	20	0	27	15	7	11 パワー	● ·ランス	0%	75
***	シーバット ①~⑤	5	12	飛行	20	0	20	14	7	14	×	0%	350

Tactics 01>>> 装備を工夫して戦う

第4章最後のバトルは、グランバートル港で のバルバザーク戦。ポイントは転職を意識し た味方ユニットの育成と、TacticsO2で解説 するアーネストの育成だ。またこのバトルで 効率よく敵を倒すなら、敵の属性を考えて特 効のある武器を装備させてもいい。うるさく 飛び回るシーバットには「イナズマ」が、HPや 防御力の高いヘルハウンドには「ヤマツナミ」 が、3マスの射程を持つブラスローダーには 「アバレダイコ」が効果的。ただしいずれも戦 士か魔戦士しか装備できないのが難点。また この装備で攻撃すると一撃で倒してしまうた め、経験値稼ぎには向かないかもしれない。



←転職を目指して、 繰り返し何度も戦っ ておこう。



←上級職に転職した 魔戦士なら、どの武 器も装備可能だ。

Tactics02〉〉〉 バルバザークはアーネストで制す

アーネストでバルバザークを倒せばカード を入手できるが、そのまえにアーネスト自身 を鍛えておく必要がある。またアーネストを 育てていると、パラメータの伸びが悪くない ことにも気づくはず。ケンやメイのかわりに 1軍に加えても損はないユニットだ。



←育て方によっては 超大物に。ケンの立 場が危うい!?

TOPICS

ナーシャの細胞とキュアリング

このバトルでは、戦闘を離脱するとすぐ隣の教会 へと戻される。近くに適異層もあるので、バトル きるのだ。アーネストだけでなく、育てたいユニ できればここで2、3人転職させておこう。誰を 転職させるかはプレイヤー次第だが、補助魔法だ

けでいくらでも経験値が稼げるナーシャだけは 絶対に転職させておきたいところ。極端な話、バ トル開始→ステップ→退却を繰り返すだけで、あ っという間にレベル20になってしまうからだ。ち なみに敵のブルードラコンは、倒したときに必ず 「キュアリング」を落とす。毒を防ぐ唯一の装備品 なので、何度も倒して複数入手しておきたい。



倒すと 特殊な会話 イベントも発生



·2

。 三 海底神殿の疑

念願の船を手に入れたマックスー 行は、大海原に船出した。 しかし 途中で怪物の襲撃にあい、 南の島 ワーラルへとたどり着く。

I J T WAIP



全体MAP



エリアの特徴

東西の大陸の間に広かる大海原。その中央に 位置する島国がワーラルだ。王制か敷かれて はいるが、国王以外はみなのんびり過ごして おり、人間と人魚が平和に共存している。お もな産業は観光で、最大の観光名所は島の南 側にある巨大な環礁フライバンリーフであ る。しかし近年、この環礁の中心部に海水が 流れ込むという異常事態が発生している。

進行フローチャート 第一章

イベント			MAP	(仲間
96B	海上で怪物に襲われる		Battle18 ·	
964	ワーラルに漂着		ワーラル	
065	フイの外に出る		ワーラル	
966	フライハンリーフへ		ワーラル	
067	神父と話す		フライハンリーフ	
068	アタムのあとを追って遺跡に		Battle19 ⋅F	
069	記憶の泉イヘント2		フライハンリーフ	
070	ワーラルに戻る		ワーラル	
071	ハンゾウを仲間に		ワーラル	T.S.A.
072	王様と会見し旅立つ		Battle20 FIII	
6	, in G	1	IP118IA	

ワータルからプライバンリーフへ THE RESERVE OF THE PARTY OF THE PARTY OF

島の人々の話を総合すると、ワーラルの 南にはフライパンリーフと呼ばれる巨大 な環礁があるのだが、そこの中心部に穴が 開いたため、海水が流れ込み潮の流れが異 常に速くなっているという。また島に現わ れた冒険家ボーケンによると、ワーラル島 自体が、巨大な遺跡のようなものの上に乗 っているという。ワーラルからフライパン リーフへは、小舟で海上を移動し、ブイの 近くにいるシェルラに話しかけることで行 けるようになる。ただし一度行くとワーラ ルに戻れなくなるので注意。



←「はい」と答え るまえに準備を 整えておくこと。

ルノモの達人 ハラック

第5章では仲間はひとりしか増えない。 しかしそのひとりであるハンゾウは、なか なか簡単には出現してくれない。彼が出現 するのは海底神殿でのバトル(P112)の あと。フライパンリーフからワーラルに戻 ったあと、P108、109のマップに記され た①から③までの表札の文字を読み、その 後教会の神父の横にある箱4を調べる。最 後にボーケンが出現する場所の近くにある 魚のマーク⑤を調べれば、ようやく出現す るといった流れだ。島を旅立つと二度と仲 間にできないので注意したい。



←初期レベルは 1だが、驚異的な 強さの持ち主だ。

Town Guide 01 5-5#



闘ワーラル

フライバンリーフレアバ



0
0
0
0
0

先にも述べたとおり、ブイの近くにいる人魚
シェルラに話しかけると、フライパンリーフ
に行けるようになる。しかし、一度フライバ
ンリーフに進むと、つぎのバトル(Battle 19)
が終了するまで戻ってこられなくなるのだ。



スチールソート	2500
~	. 20 20 20 20
パワースピア	900
スチールランス	3000
ハトルアックス	5600
ハワースティック	500
ロヒンのや	3200
	m 20 20 40

A WATER SHOW STATE	
A CONTROL OF THE PROPERTY OF T	2504.5.2.2.2.2.2.2.2.2.4.C.2.2.4.C.2.2.2.2.2.2
WHENERED	10000

DITURBLE

Town Guida 02

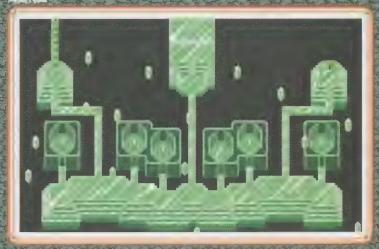
フライハンリーフ~海底

1. A. A. - 7. 3 - 111. 1



フライバンリーフ(イベント後





MAPPINE

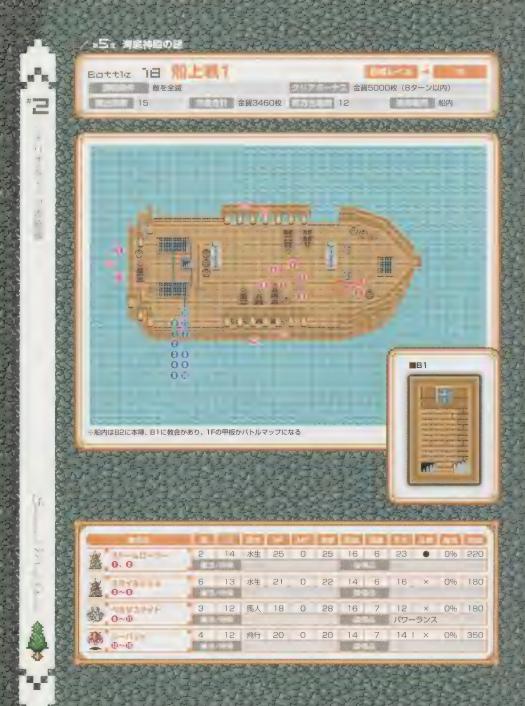
CONTRACTOR MANAGEMENT OF THE PARTY OF THE PA

マックスが神父と会話したあと外に出 ると、機械兵(アダム)の姿を見かけるイ ベントが発生する。そのイベントのあとマ ップを北上すると大きな地震が起こり、上 記右のようにマップが変化するのだ。海底 神殿にはその後行けるようになる。

PROPRIES

フライパンリーフには教会はないが、唯 一の建物の中に神父さんがいる。今後は 彼がセーブや転職を行なってくれるので安 心だ。ただし左のイベント中は眠っている。 Battle 18をクリアしたり、途中で退却す ると普通に対応してくれるようになる。







Tablica01))) (MDDIIトルマクリアシてしまる)

第4章を終え、マックスとナーシャ、そして メイを交えた会話イベントが終わると、その ままこのバトルに突入する。前回のバトルの ままの編成で準備を整えていない場合は、一 度戦闘を離脱して船内に退却しよう。B2にあ る本陣で準備を整え、B1の教会でセーブをし て甲板に出れば、再びバトル開始だ。ボーナ スをもらうためには急いでクリアする必要が あるが、ここはできるだけ1回のバトルでクリ アしてしまい、さっさとつぎのシナリオに進 みたい。船内には道具屋や武器屋がないうえ 出現する敵のレベルもそれほど高くないので、 経験値稼ぎにも適さないからだ。



←鳥人夫婦が危機を 知らせると、パトル が開始される。



←どうやらルーンフ アウスト軍ではない ようだ。

Factionの2()) 開発ユニットは可能能能で解す

このバトルではとくに強敵と呼べる相手は いないが、味方を毒状態にするストームロー パーとミサイルシェルがやっかい。対策とし ては、前回のバトルでブルードラゴンを倒して 手に入れた「キュアリング」が役に立つ。複数 所持している場合は、前衛のユニットすべてに 装備させておきたい。所持していない場合は、 アンチドウテが使えるロウや「どくけしそう」 の準備を忘れずに。またクリアボーナスを狙 う場合、船のまわりにいる飛行ユニットへの対 策が重要となる。オトリでおびき出し、魔法や 弓矢で確実に倒すこと。ドミンゴならオトリ役 と攻撃役の両方が務まるので便利。



←敵と隣接するユニ ットにはすべて装備



←このような戦いで は、ドミンゴが大活 躍する。

Tactio(D3))) アーシャのかは地域を探げる

uagranasoinida agla alageista lageisageisageisageisageis

このようなバトルでも、ナーシャなら経験値 を稼ぐことができる。出場メンバーをマック スとナーシャのみにして、アタックを唱えたら すぐに退却という動作を繰り返せばいいのだ。 教会とバトルマップが近いのもうれしい。ナ ーシャのレベルが高くて困ることはないので、 時間に余裕があれば試してもらいたい。



←やり込めばナーシ ャのレベルをいくら でも上げられる。



									ne				
19	マスターメイシ ボス) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1	16	人間フリー	22 XLV2	30	25	22	5	26 まもり	× のつえ	60%	420
3	0~0	5	17	死者	20	0	23	MATCHES PROPERTY OF	6	7 ロング	● ソード/:	0% まもりの	
2	ヘルハウント の ~①	5	15	割大	29	0	28	19	7	13	•	0%	200
3	€~ ©	BESSET ALANSES	14	水生	17	0	27	16	4	16	•	0%	300
	⊕~ ⊕	4	12	飛行	20]	0	20	14	7	14	×	0%	350

Tamble (PT)) | Immediately the control of the contr

第5章ではもっとも大規模なバトル。バトル マップも広く、出現する敵もバラエティーに富 んでいる。ここで何度も戦って、メインユニッ トを強化しておきたい。まずはバトル開始直 後の動きだが、基本戦略はBattle16で述べた とおり。ナーシャの「ステップ」やキョウカQの カードコマンド「ムーブ」を使い、階段付近で 渋滞にならないように注意すること。ひとつ 補足しておくと、このバトルではマックスがか なり後方に配置されているため、1ターン目に 前に進めない可能性が高い。そこで彼を前進 させたいなら、ワーラルで手に入れた「いだて んのリング」を装備させておくといい。



←このリングさえあ れば、ガンツでも1 軍入りできる。



ステップはできるだ け多くのユニットに かけたい。

Timethowの2))) 利益を扱って物力を振動させる

Anti-Berry Control of the Service of

ng pakalan kang pangahan pakan pakan pangahan kang pangahan pangahan pangahan pangahan pangahan pangahan panga

先でも述べたとおり、ここでは繰り返し戦 ってユニットを育てておきたい。そろそろメ インユニットの1/3くらいは、転職させてもい いだろう。もちろんレベル20にしてから転職 させたいところだが、極端な晩成タイプのア ーサーやズイカを除き、レベルが17か18な ら考えてもいい。もちろん最終的な判断はプ レイヤーに任せるが、重要なことは、転職後 はそのユニットの能力が落ちるということ。 また転職してもレベル6以上にならないとほ とんどパラメータが成長しないことも覚えて おきたい。味方全体を一気に転職させると、 大幅な戦力ダウンになるので絶対に避けよう。



←EXPが90以上な ら「やくそう」使用で レベルアップ。



←転職後は能力が落 ちるので上級職向け の武器でカバー。

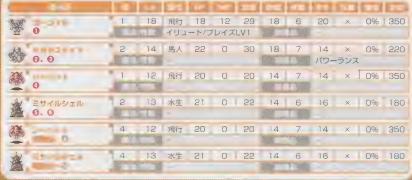
「multimid2」)) エスターメイリはメイで倒す

ボスであるマスターメイジのカードを手に 入れるには、メイでとどめを刺す必要がある。 マスターメイジの両側にいるヘルハウンドが 邪魔だが、キョウカQの「ムーブ」でメイを再 行動させれば、比較的ラクに入手できる。贅 沢をいえば、マスターメイジが20%の確率で 落とす「まもりのつえ」も欲しいところ。



←カードを手に入れ ること自体はそれほ ど難しくない。





Techisoniii Brancisania 18270

ワーラルを離れプロンプトを目指したマッ クスー行が、またしても海の怪物たちの襲撃 を受ける。Battle 18とほぼ同様の海上戦。 バトルマップや退却場所である船内のマップ はまったく同じなので、基本戦略も同じでか まわない。ミサイルシェル対策として「キュア リング」や「どくけしそう」を用意し、敵の飛 行ユニットはドミンゴで倒せばいい。ただ前 回との大きな違いは、敵の増援部隊が出現す る点と、経験値稼ぎできる味方がいるである う点だ。それぞれ以下で解説しているので参 照してほしい。経験値稼ぎはハンゾウを例に しているが、転職後のユニットでも同様。



←マックスたちは、ま たしても怪物たちの 襲撃を受ける。



←再行動させるなら、 戦略上重要なユニッ トから順番に。

Taguestiziii 通知経過をは多数経験で

バトルをクリアするまえに、ハンゾウを始 めレベル10以下のユニットの経験値を稼いで おきたい。これは転職後のユニットも同様だ。 このとき出場させるメンバーを、マックス、 ナーシャ、キョウカQの3人と、レベルアップ させたいユニット2~3人くらいに絞れば、効 窓的に経験値を稼ぐことができる。



working and the property of the second district of the second of the sec

←強すぎるハンゾウ には、わざと弱い武 器を持たせる。

Trictice(23))) 同盟を単級に回避させる

CONTRACTOR CONTRACTOR

このバトルでもっともやっかいなのが、ラ ンダムで出現する敵の増援部隊。増援は味方 ユニットがガーゴイル●の手前4マスの距離 まで近づくと、そのつぎのターンに出現する。 同時にガーゴイルもおびき出されて攻撃して くるのだ。経験値稼ぎするときならいいが、 クリアボーナスを得るためには、この増援も 含めて6ターン以内に全滅させる必要がある。 そこで強力な飛行ユニット(アモンやドミンゴ がおすすめ)を再行動させ、オトリ役に使って 3ターン以内に増援を出現させておこう。も ちろんオトリユニットが孤立しないように、ほ かの味方にもステップをかけておきたい。



←オトリは2名いると 便利。毒対策の「キュ アリング」は必須。



←後発部隊も、ナー シャの「ステップ」で 移動力を高めておく。



الفادوري



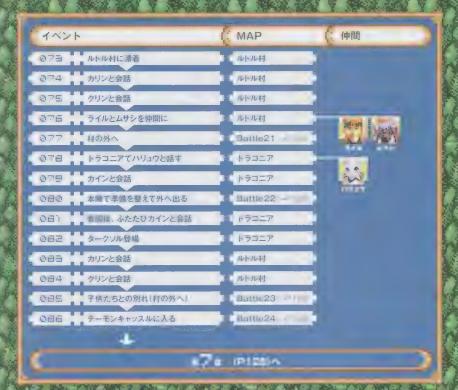
##MAP



10 d 10 d 1

東の大陸北部に広かる険しい山岳地帯。ここには古代から神竜が住むドラゴニアと、その神竜を崇拝する人が集まってできたルドル村がある。しかし神竜は年々姿を消し、それにあわせて大人たちも村を捨てたという。また初めてこの地を訪れたときにはないが、プロンプトへ続く高い山のふもとに、のちにデーモンキャッスルとよばれる塔が出現する。

第一章



NESS 特を記述を考べない

ドラゴニアでは、マックスとルーンファ ウスト軍のシルバーナイト隊長カインとの 決戦が行なわれる。そして神聖なこの地を 舞台に、物語の核心に迫る重要なイベント が繰り広げられるのだ。カインとはいった い何者なのか? それはプレイヤー自身 の目で確かめてほしい。



←マックスに敗れ たカインの仮面が 砕け……。

ハンゾウに続き、最強の助っ人ムサシが 登場する。仲間にする方法は、P118のマ ップに記された表札やブロンズ像などを 順番に調べること。番号にそって順番に調 べればいい。ただし町の外にある表札の 場所に行くには、ルートを慎重に選ぶ必要 があるので、注意すること。



←最初から最強の 「きくいちもんじ」 を装備している。



- ・マップ中に数字が置かれ た場所を順番に調べる と、隠しキャラクター「ム サシ」が出現する
- ∻町の出口から出て、矢印 のとおり壁沿いに進む と、宝箱や看板のある場 所に行くことができる

ルドル村



やくそう 10 50 かいふくのみ どくけしそう 20 てんしのはね 40



スチールソード 2500 4500 クロムランス バトルアックス 2600 まもりのつえ 3500 ロヒンのや 3200 ホーリーメイス 4000















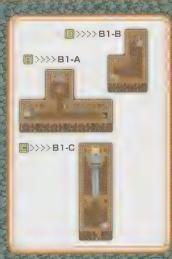
■1E



12F

Town Guide 02





ドラゴニア



やくそう							10
	PER	**	-	$y_{0} _{\mathbb{N}}$	-	901	AND DOT THE
かいふくのみ							50
the six on the ex on he	idear	010	2040	0.0	2041	20	200 000 000
とくけしそう							20
\$40 MIN NO NO NO NO NO	10%	ME	-	-0%	400	100	NEW YORK AND
てんしのはね							40
	107	_	-	_	-	nen.	war him belle

■宝箱の中身、3個) □~□



ルドル村には戻れない

Battle21 (P120) をクリアすると、ド ラゴニアに強制移動となる。つぎのバトル をクリアするまでルドル村に戻れなくなる ので、そのまえに準備を整えておこう。

バリュウを仲間にすると……

開始になるので、アイテムを購入したい場合は ったライルやムサシなど、新しい仲間たちを編





←カードをもらっ てからバリュウを 育ててもいい。





TIME		WI E	.0	LE							
テュラハン(オ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	(2)	8 死者	22	0	37	28	5	13 ブロー	ドソート	20%	600
<u>a</u> 0]]	-	22 ZLV2	30	19	13	5		× スティッ	60%	420
ハイプリース	1 1		20 LV3	30	23	14	20000000		× スティッ	40%	300
₿ 0~0	5 1		14	0	25	19			× かリンク		180
マスターメイン 増援0~0	3 1	20.000	22 ZLV2	30	19	13	5		× スティッ	60% ク	420
3	3 1	4 水生	17	0	27	16	4	16	•	0%	300
	5 1	6 巨人	17	0	32	28	4	16	•	0%	400

Tanta Dilli Billi (2004) Tanta Dilli

ルドル村からドラゴニアへ向かう道のりで繰り広げられるバトル。エリアマップがそのままバトルマップになっているが、メインの戦場になるのはマップの上半分のみ。それでもけっこう広いし山や森があるので、基本的にはザッパやディアーネ、飛行ユニットなど、移動力が高く森に強いユニットで戦おう。ただ仲間になったばかりのライルやムサシを育てたいなら、彼らに「いだてんのリング」を装備させたり、ステップの魔法をかけて移動力を上げておくこと。何度か戦って味方のレベルを上げ、最後はクリアポーナスを目指して速攻でクリアしてしまうといいだろう。



←ハンゾウも移動力が高く、こうしたマップでも活躍する。



←ムサシは強いが移動力に難がある。ステップで補助しよう。

THE MADE IN THE SECOND SECURITIES

味方ユニットが ○ のブラスローダーのフマス以内に近づくと、敵の増援が出現する。増援の出現条件はターンではないので、いくら待っても出現しない。またこのとき味方がひとりだけ敵の中に孤立していると非常に危険。増援が出現するまえに、味方を集めておくこと。増援は出現場所に味方が配置されているあいだは出現しないが、移動したあとに出現することも覚えておきたい。増援のうちマスターメイジやウォームは直接攻撃で、ゴーレムは魔法で倒したほうが効果的。とくにマスターメイジは、魔法攻撃されるまえに優先して倒そう。



←森に強いザッパだが、敵の直中に孤立しがちなので注意。

Pausicaはは) マンサバンはドミンゴで倒す

CONTRACT SERVICE SOUTH CONTRACT SERVICES

ボスであるデュラハンは、ドミンゴで倒すとカードを落とす。ドミンゴひとりで倒す場合は問題ないが、さきにほかのユニットでHPを削る場合は注意が必要。デュラハンは攻撃力が非常に高く、反撃を行なうからだ。反撃は相手とのレベル差で発生確率が決まるため、転職したばかりでレベルが10以下のユニットなどで攻撃すると、高い確率で反撃されてしまう。



★ボスのカードは、1 回しか入手機会がないので慎重に。





	200 miles (100 miles (Present horse no	Next visited areas		No. of the Owner, or other Designation					
	カイン (ポス) ①	1 25	魔人	70	0	43	30 6		こくのつ	_10% るぎ	1200
2	0.0	2 18	死者	22	0	37	28 5		・ドソー	20% ド	600
凝	0~0	3 18		18 ート/ブI		29 V 1	18 6	50	×	0%	350
9	0~ 0	3 16		22 ズLV2	30	19	13 5		× -スティ	60% ック	420
*	©~ €	4 16	巨人	17	0	32	28 4	16	•	0%	400
	Ø. ®	2 15			30	23	14 6		× -スティ		300

acacaは101 マックスを担意する。

ドラゴニアのタウンマップが、そのまま戦場 となるバトル。本書ではここでマックスを転 職させることをおすすめする。ほかのユニット に比べてやや遅めだが、主人公なのでレベル 20にしてから転職させたほうがいい。同様に アーサーやズイカなど、晩成タイプのユニット もレベル20にしてから転職させるといいだろ う。ただ注意したいのは、転職後はパラメー タが下がってしまうため、転職まえの能力に 戻すならレベル5~10まで上げなければなら ないということ。ただ転職後は強力な武器が 装備できるようになるため、防御力さえカバ 一しておけばあまり気にならないはずだ。



←転職後は「シルバ -リング」で下がっ た防御力をカバー。



←ドラゴニアの宝箱 で手に入れた「ハル パート」も装備。

TACH DOLL U-ADMINISTRATIONS

転職したユニットやバトルまえに仲間にした バリュウを出場させる場合、彼らのまわりをレ ベルの高いユニットで守りながら戦おう。とく にバトル開始直後に近づいてくるガーゴイル やマスターメイジには要注意。バリュウの場 合、直接攻撃はあきらめて「ヒートアックス」 でゴーレムを攻撃したり、レベルの高いユニッ トの回復などを行なって経験値を稼ぐといい。 ただ転職後のユニットが大勢いる場合、バリュ ウの経験値稼ぎは後回しにしてもいいだろう。 下級職でレベルが低いユニットは、「ひかりの つるぎ」を入手したあと(P127参照)、第7章 で経験値稼ぎをさせたほうが効率的だ。



←ゴーレムには魔法 や「ヒートアックス」 での攻撃が効果的。



←上級職専用武器だ が「オーガスレイヤ 一」もおすすめだ。

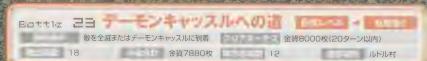
ToolicaGE()) ガヤンペルマックスで開て

マックスを転職させ、味方全体をある程度 レベルアップさせたら、いよいよカインとの決 戦。カインをマックスで倒せばカードが入手で きるが、難易度はかなり高め。まずはマックス 以外のユニットでカイン以外の敵をすべて倒 し、カインのHPを20以下にしておく。その後 マックスを隣接させ、2ターン以内で倒そう。



Commence of the Commence of th

←反撃が怖いので、 できるだけ1ターン で倒しておきたい。





L.			E			100	EE	100		IOI.	m		m
1	o~o `	3	19	がけて		24 /ブレイ:		20	6	22	×	25%	550
- Augus	1-5-7.0	3	18			12		18	6	20	×	0%	350
. <u> </u>	0~0	KS	3			ノイスし		1		1			
鱼	0. O	5	17	馬人	18	0	36	11	1	14 ・アサル	×	0%	650
-	・マスターメイシ [*]	4	16	人間	22	30	19	13	5	26			420
	0~®			フリース		00	13	10		ハワー			420
1		4	16	巨人	17	0	32	28	4	16	•	0%	400
42	・ ハイブリースト	2	15	人間	20	30	37	14	6	12	×	40%	200
量	0 . ®	2	_	ヒール		30	37		_				300
in.													



Tactics01〉〉〉 効率膜く進車できる ニットで戦う

Battle21同様、エリアマップがそのままバ トルマップになっている。今回はルドル村か らマップを大きく回り込んで、マップ南のデ ーモンキャッスルまで進まなければならない。 移動距離が長くマップ中央部の山岳地帯への 入口付近が大渋滞になりやすいので、できる だけ山や森に強いユニットを出場させておこ う。もちろんステップの魔法やカードによる 再行動も忘れずに。これらのことを守れば、 20ターン以内のクリアは余裕だろう。ただし、 ザッパや飛行ユニットは敵の中に孤立しがち なので、もしものときのために、回復アイテ ムを多めに持たせておこう。



←ここが渋滞ポイン ト。ユニットの進軍 は効率的に。



←武器屋で購入でき る「ホーリーメイス」 があると便利。

Tauticu(は)〉) コウライターの思とすアイテム

このバトルで初登場となるボウライダーは、 5%の確率で「アサルトシェル」を落とす。こ の武器は第7章で購入できるが、つぎのミシ ャエラ戦のまえに入手しておくと非常に重宝 する。といっても5%なので、経験値稼ぎの際 にちょっと意識しておく程度でもいいだろう。



←装備すれば弓矢系 ユニットの利用価値 がぐんと上がる。

TOPICS |

1軍部隊の組成について

CHARLEST AGES AND ESTABLISHED STREET

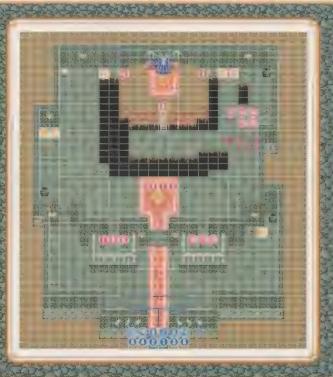
ユニットを絞り込んでおきたい。第6章までに仲間 ルがあるので、前線で攻撃するユニットの編成は2 選ぶ。戦士やハンゾウ、飛行ユニットは両方で活躍





►ライバルが多い騎 士系ユニットも、2~ 3人に絞りたい。





	- 244	100	177	100	-	UP-	6113					513	
2	0	1	30		65 クLV2	100	42	30	6	35	×	80%	1500
2	0. 0	5	20	死者	55	0	39	32	6	13 プロー	● ドソード/	20% まもりの	_
	0 ~0	3	19	飛行 スパー	21 クLV1/	24 ブレイス	26 (LV1	20	6	22	×	25%	550
A.	0 ~0	3	18			12 イズLV		18	6	20	×	0%	350
	D~ E	3	17	馬人	18	0	36	11	7	14 アサル	× 小シェル	0%	650
	®~ €	4	16	人間フリー	22 %LV2	30	33	13	5		× やのつえ	60%	420
	Ð	1	15	人間 ヒール		30	37	14	6		× やのつえ		300

Tactice()))) Table (Laborato

第6章最後のバトルは、ミシャエラが魔術に よって出現させたデーモンキャッスルで行なわ れる。ミシャエラは、あのダークソルですら手 を焼くほどの存在。簡単に倒せる相手ではな い。しかしミシャエラとの戦闘はひとまずおい て、マップ内にある宝箱をすべて回収しておこ う。これまでのバトルと異なり、バトルクリア 後には回収できなくなってしまうからだ。宝箱 の中身は、前ページのマップに記された順に 「くろのリング B イビルリング C かいふ くのみ | D 「めぐみのあめ | ∈ 「しろのリング | *「ちからのワイン」だ。いずれも重要なアイ テムなので、回収を忘れないように。



←[しろのリング] は、装備者の防御力 を6も上げる。



ne de la frança de

earth and article article and article and article article and article article article and article arti

←「イビルリング」 はイザというときに 役に立つアイテム。

Tocskin(12))) 玉藤にどうく聞け信息に

ミシャエラ ひと左右にいる2体のデュラハ ン20は、初期配置場所からマップをどんど ん北に移動し、最終的には玉座におさまる。 そこでマックスたちも、途中の敵を倒しつつ、 玉座に向かって進軍することになる。ミシャ エラの脅威は、3マスの射程を持つスパーク LV2で、広範囲の味方を同時に攻撃してくる こと。玉座に近づく際には、2体のデュラハン を離れた位置から攻撃するなど、ミシャエラ の3マス以内に近づかないうように心がけた い。ちなみに、移動中のミシャエラたちを追 いかけて攻撃することもできるが、よほどの 自信がない限りやめておいたほうがいい。



The Times of Son Times of Son Artist Color (1984)

←これがスパーク LV2の射程。絶対に 食らわないように。



←デュラハンくらい なら、追いかけて攻 撃してみてもいい。

ミシャエラには、魔法は絶対に効かない。 またスパークLV2で攻撃されないように、1 ターン以内で倒してしまうことが重要だ。さ らにマックスでとどめを刺せばカードが手に 入る。これらのことを踏まえ、ミシャエラの 行動が終わってからマックスでとどめをさせ るように、味方の行動順を調整しておこう。



←魔法抵抗の高いナ ーシャならオトリに してもいいだろう。



「ひかりのつるぎ」を手に入れたマックスは、プロンプトに到着した。 しかしそこは、話とはあまりにもかけはなれた場所だった……

I J Z MAP



全体MAP



東の大陸の中央部。ここには神々の末裔が住むプロンプトの町がある。この町ではなぜか 城が地下にあり、ところどころに見たこともない装置が露出している。そういえばガーディアナ城の地下にも、このような装置があった。またプロンブトの町以外にも、中央の山岳地帯には古の塔と呼ばれる遺跡がある。エリアの南側は、あのルーンファウストに通じている。

別行フローティート

イベント		MAP MAP	(仲間)
087	フロンフトの町に到着	/ フロンフト城下町	
266	地下のフロンフト城へ	フロンフト城	
089	クスコ王と会見(牢屋に入れられる)	フロンフト城	1
090	ホーケンの助けて牢屋から出る	フロンフト城	
091	再ひクスコ王と会見	プロンフト城	
586	カインと話す	プロンフト城	
095	フロンフトの町を出る	I Battle25 ·- →	
094	古の塔に入る	Battle26 · .	1
280	塔の頂上に向かう	古の塔	
096	塔の頂上でターケソル登場	古の塔	
097	塔か崩壊する	IU7MAP	Est -112
098	町に戻りクスコ王と会見	プロンフト城	(
099	光の道を開きメタファーへ	プロンフト城	
100	記憶の泉イヘント3	メタファー	00
าดา	ケイオス登場	Battle27 - 4	
102	「カオスフレイカー」を入手	メタファー	
103	クスコ王と会見	フロンフト城	
104	ルーンファウストを目指す	Battle28 :	
C	-8	E (P144)A	

国の取りすべたと

古の塔では「秘伝の書」を手に入れたダ ークソルが、黒き竜を目覚めさせようとし ている。プロンプトのクスコ王はそれを阻 止すべく、アレフとトーラスというふたり の賢者を派遣したという。マックスは、ア レフとトーラスを救出するために、みずか ら古の塔へと向かう。

カオスプレイカーの人手

ミシャエラから手に入れた「ひかりのつ るぎ」とカインから託された「あんこくの つるぎ」。このふたつの剣がひとつになっ たとき、「カオスブレイカー」が姿を現わす という。黒き竜を倒すための剣、そして失 われたマックスの記憶。これらの答えは、 神々の国メタファーにある。





置フロンフト城下町



やくそう							10
	yene	1916	-	***	***	-	20 26 10
かいふくのみ							50
	non	-	Name	N/O	ngn	New	Jame June 1969
とくけしそう							20
me he he un he he he.	N/B	mer	Atti	New	-	+(N)	NOTE THAT THE
てんしのはね							40



フロートソート	4800
クロムランス	4500
クレートアックス	10000
せいしゃのつえ	8000
アサルトシェル	4500
	are any new new new

■宝箱の中身 (1個) A

日の人を口を見る間に

の話が聞けるようになる。彼らはたしかに神々



►子供たちの変貌 ぶりにシスターた ちも大あわて。



- ←入口がふたつあ る建物のこの場所



Town Guide 01-B 7027 MET



きまご正との表現

クスコ王と会見すると、マックスは牢屋 に入れられてしまう。しかし安心してほし い。牢屋の入口を調べると、ある人物が救 出してくれるのだ。その後もう一度クスコ 王のもとに行くと、クスコ王がマックスを 牢屋に入れた理由がわかる。ただしこの ままでは町の外に出てつぎのバトルに進む ことができない。バトルに進むには、王の 間の左側にいる病人(カイン)のいる部屋 を訪ねる必要があるのだ。

LEGMAR

牢屋から出てクスコ王と2度目の会見を したあと、ふたりの長老のもとを訪ねて 彼らの話を聞いておこう。また長老2の後 ろにある本棚も調べておくこと。



←本棚からは「ト ーラスのカード」 が見つかる。



Town Guidz 01-C 7027542



他の裏が人口前のにったり

光の道のまえの門番は、同じフロアにに わとりがいないときだけ特殊な会話をす る。詳しい内容ついてはP196で解説して いるので、そちらを参照してほしい。



←特殊な会話が聞 けるのはクスコ王 と会うまえのみ。

光の道が開くのは、古の塔でのバトルを クリアし、塔の最上階で発生するイベント を見たあとだ。その後クスコ王と会見する と、光の道が修復されている。



HE HORIZON DOWN THE WALLES HE WAS A STATE OF THE PARTY OF

←この先に暗黒竜 を封印するための 剣があるのか?



/*ブ* 失われた王国

Town Suide 02 60%





WI COLD TH



いだてんピーマンの効果

古の塔には3個の宝箱があるが、もっとも重要 なのか 回「いだてんピーマン」だ。このアイテ は消費アイテムで、1回使うとなくなってし まう。その効果は「使用したユニットの移動力 を1~2上昇させる」というものだ。この効果 は永久に続くものなので、アイテムを使用する すること。移動力が1違うと戦略的にずいぶん 違うからだ。またどのユニットに使うかはプレ イヤーの好みだが、おすすめなのは、やはりす べてのバトルに出場するマックスだろう。



に効果が出る







ここでは最後の仲間アダムが登場する。 しかし彼を仲間にすると、そのままケイオ スとのバトルに突入してしまう。準備が整 っていない場合は、一度退却しよう。



←アダムと会話す るとイベントシー ンに移行する。

上記のマップ中央部にある3つの祭壇。 左の祭壇に「ひかりのつるぎ」を、右の祭壇 に「あんこくのつるぎ」を捧げると、中央の 祭壇に「カオスブレイカー」が出現する。



←「カオスブレイカ 一」は黒き竜を封 印するための剣だ。



COLUMN 第7章でやるべきこと



ひかりのつるぎ活用術

第7章でもっとも重要なのは、「ひかりのつるぎ」を使 誰でも使用でき、使用すると「スパークLV2」の効果

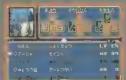


で注意しよう。



DIFFERENCE OF BUILDINGS

的に育成していきたい。つまり最終章でも十分活躍で でも自力で経験値を稼げるし、与えられた役割もきち



ョウカQも1單か ら外せない存在。



▶強力な武器は

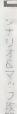
PD937 (9ACCION)

第7章以降は、敵が落とすドロップアイテムにも注意 して戦ってほしい。とくに武器屋や道具屋で購入でき ないものが重要だ。第7章ではBattle25のデュラハ 返し戦ってひとつでも多く手に入れておこう。





* Announce of the second		
0.0	2 25 機械 28 0 4 トーチアイ	2 32 6 27 × 20% 725
0.0	2 25 機械 28 0 4	5 32 7 33 • 0% 750
@ o	2 22 巨人 31 0 4	6 30 5 31 • 0% 800
\$ 0.0	2 21 竜 32 0 3 プリーズLV2	9 30 7 31 × 0% 600
20	1 20 死者 22 0 4	4 28 6 13 ◆ 20% 700 ひっさつのつるぎ/まもりのリング
テュラハン 〇一切	3 20 死者 22 0 3	9 28 6 13 ● 20% 700 ブロードソード/まもりのリング
今 ヘリアル の ®	2 19 飛行 21 24 2 スパークLV1/ブレイズLV	



第7章最初のバトル。プロンプトから古の塔 への道のりでの戦いだが、敵が強すぎて経験 値稼ぎどころではない。転職をすませてレベ ルを上げたユニットですら、ちょっと気を抜く と簡単にやられてしまう。ここは森に強いザ ッパやディアーネなどのユニットを中心に、全 員のレベルを10以上にしておきたい。クリア ボーナスを狙うのはそれからだ。また味方が 十分育つまでは、敵を全滅させてしまわない ように注意。反撃で倒してしまうことも考え て、敵が2体以下になったら即戦闘離脱した い。イザというときに備え、複数のユニットに 「てんしのはね」を持たせておくといい。



←敵の攻撃力が高い ので、HPの少ないユ ニットは注意。

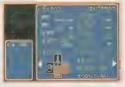


FOR CHARGE AND CONTRACTOR OF THE STATE OF TH

←山越しに攻撃して くるジェットは、弓 矢系の武器で倒す。

Tactice(02))) FGry77/74688625

少し余裕が出てきたら、敵の落とすアイテ ムにも注意してみよう。このバトルで手に入 れたいのは、③のデュラハンを倒したときに 落とす「ひっさつのつるぎ」だ。落とす確率は 30%。ハンゾウの初期装備だが、武器屋でも 購入できない貴重な武器。マックスやアモン も装備できるため、2、3本入手しておきたい。 ただしこの敵を攻撃するときは、反撃を受け ないように注意すること。マックスが一撃で 戦闘不能にされたら目もあてられない。



←○以外のデュラハ ンは「ブロードソー ド」を落とす。

Taction9311 ShUNDST-RIGHTMAN

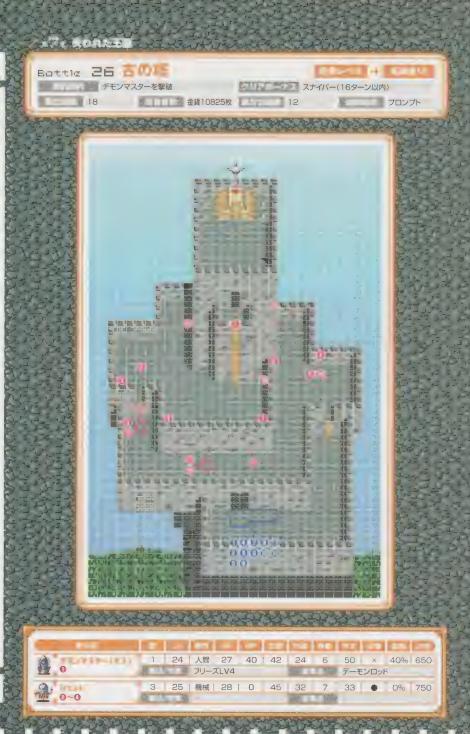
クリアボーナスを狙うなら、オトリで敵を 引きつけ、そのあいだにマックスを古の塔に 向かわせるといい。オトリ役は地形の影響を 受けないドミンゴがベスト。「ひかりのつるぎ」 と「ホーリーメイス」を持たせておけば、攻撃 も回復も可能で、オトリというよりも斬り込 み隊長といったところだ。ただしジェットの みには、魔法攻撃がいっさい効かないので注 意しよう。なお、この場合ドミンゴは転職し ないユニットなので、レベル20以上は欲しい。



←ドミンゴを先行さ せ、おこぼれに預か るマックスの図。









over the second

	-		-		-			100		WA	Œ		20
	0~ 0	3	25	機械トーチ		0	42			27	×	20%	725
1	O~®	4	25		25 ンメタル	0	43	31	5		×	30%	700
4	B. B	NAME OF TAXABLE PARTY.	CHENNEN CONTRACTOR	竜 フリー		0	39	30	7	31	×	0%	600
3	O~ O	5	18		30 ズLV1	0	40	25	5	26	×	0%	350

Tractica(04))) Contidended Delete

このバトルも敵が強い。出場させるユニッ トのレベルを転職後12以上にしてからクリア を目指そう。またここでは移動コストを気に しなくていいので、機動力のある騎馬系ユニ ット主体で戦ったほうが、クリアターンは短 くなる。2、3人出場させておこう。塔の中に ある宝箱については、P133を参照のこと。 最強のスピア「バルキリー」が入手できるので、 クリアするまえに回収して装備させたい。



at the second second section of

←パラディンにはス ピアとランスの両方 を持たせておこう。

Tackingの2111 保護のジェット製品が運搬

このバトル最大の難関は、マップ右側にい る3体のジェット。ジェットには魔法が効かな いので、防御力の高いドミンゴを盾にして、2 マス、3マス射程の武器で攻撃しよう。ガンツ やラグなどが転職後レベル10以上になってい るなら、ドミンゴのかわりに使ってもいい。



←ラグは転職後レベ ル10前後で、防御力 が異常に上がる。

Tacies03〉)) デモンマスターユナーシャで育す

デモンマスターはフリーズLV4を使う。射 程3の範囲魔法なので、うかつに近寄れない。 ここは飛行ユニットでHPを削り、とどめをナ ーシャで刺す作戦をおすすめする。ナーシャ は魔法抵抗が高いので攻撃されてもいいが、 飛行ユニットは絶対に攻撃されないように。



←フリーズLV4によ るダメージは、魔法抵 抗0%で18前後だ。





	#An		OVA.			Be							ED.
	ケイオス(ボス) ■	1	35	機械	65	0	_50	35	6	32	•	15%	2000
	P~ ₹ 74 Q~0	4	25	機械トーチ		0	.42	32	6	27	×	20%	725
	0~0 0~0	4	25	機械	28	0	45	32	7	33	•	0%	750
	テモンマスター	1	24	人間 イリュ-	27 -h	40	59	24	6	50 パワー	× スティッ	40%	_650
	テキンマスター の、⑥	2	24	人間フリーズ	27 XLV4	40	29	24	6	50 パワー	× -スティッ	40%	650
	アーヤーウロス ®、ወ	2	22	巨人	31	0	46	30	5	31	•	0%	800
3	75.0~7 ⊕~ €	4	18	サフリース	30 ズLV1	0	40	25	5	26	×	0%	350

Tabelicad(1))) まずはアダムキレベルアップきせる

ここでは仲間になったばかりのアダムをレ ベルアップさせておく必要がある。クリア時 にアダムでケイオスを倒し、カードを入手す るためだ。「ひかりのけん」で倒す場合でも、 下級職のレベル20近くにしておくべき。今後 も1軍として活躍させるつもりなら、転職後レ ベル10くらいまで上げておきたい。



←転職後レベル15 以上になれば、なん とか互角に戦える。

Touriord2))) Million #12 Billion in

狭い室内でのバトルなので、経験値稼ぎに もってこい。先のアダムもそうだが、低レベ ルのユニットの経験値稼ぎをする場合は、「ひ かりのつるぎ」で攻撃させたり、レベルの高い ユニットの回復を行なわせよう。千里の道も 一歩から。地道にレベルを上げていけば、ど んなユニットでもそこそこ強くなる。ある程 度レベルを上げてから、最終的に使えそうか どうかを判断するといいだろう。ただし、経 験値稼ぎする場合は、マップの左側で行なう こと。デモンマスターの魔法が脅威だが、「ト ーラスのカード」をエフェクトで使えば、魔法 のダメージもそれほど気にならなくなる。



←マップの右側にい るジェットは、オトリ 作戦で引きつける。



←味方全員にスペル ウォルの効果。防御 確率はかなり高い。

TimeCon((4))) ウイオスの用レガ

味方のレベルを十分上げたら、ケイオスを アダムで倒してクリアボーナスとカードの両 方を入手しよう。できれば「ゴールドリング」 も落としてほしいところだ。ケイオスは、味 方が12マス以内に近づくと移動を開始する。 しかし通常の敵とはやや行動パターンが異な り、他のユニットを無視してマックスに向かっ て一直線に近づいてくる傾向が強い。ただマ ックス以外のユニットを隣接させれば、そこ で移動をやめて攻撃に移るので、防御力の高 いユニットを盾にしておこう。この状態でケイ オスのHPを15以下にして、最後にアダムに 「ひかりのつるぎ」で攻撃させればいい。



←「コールドリング」 はケイオスかコロッ サスしか落とさない。



←クリアボーナスが 入らなくてもカードだ けは入手しよう。





			Ly.			u-				-		WILL	
12	0	1	28	飛行フレイ	56 ズLV3	0	59	30	6	40	•	0%	575
	0~ 0	4	25	死者 バルカ		0	62	33	5	32 グレー	× トアック		500
1	0.0	2	24	人間フリース	27 ZLV4	40	29	24	6	50 ハワー		40%	650
鱼	O~®	3	23	馬人	24	0	55	18	7	17 バスタ		0%	800
**	⊕~©	4	55	獣 フレイ:	27 XLV2	0	42	26	7	38	×	0%	400
	⊕~⊕	3	22	巨人	31	0	46	30	5	31	•	0%	800
整	ハイプリースト ①	1	19	人間ヒール		40	39	14	7	13 せいじ		40% Ž	350

Tocker(01))) 機能力可提用点面包含

バトルマップ自体はBattle25と同じだが、 実際に戦う場所はまったく異なる。ただ地形 的には森や山が多いので、やはりザッパやデ ィアーネなど、移動力の落ちないユニットで 戦おう。できれば飛行ユニットもふたりほど 欲しいところだ。またクリアボーナスを得る ための条件が非常にきびしい (ターン数が少 ない)ので、通常のステップや再行動だけでは 心もとない。そこで、名づけて「ステップ&ス テップ」作戦を伝授しよう。といっても単にナ ーシャを再行動させ、1ターン目に2回ステッ プをかけるだけ。しかしこれで、最大10人の 移動力を同時に上昇させることができる。







←できるだけ多くの ユニットにステップ をかけるのがコツ、

Tacilice((2))) 暴力的なドロップアイテム

HOW THE CONSTRUCTION ASSECTED FOR ASSECTATION OF A SECTION OF A SECTIO

このバトルで狙いたいドロップアイテムは、 ケルベロスの落とす「めぐみのあめ」と、ホー スマンの落とす「バスターショット」。ただし どちらも、落とす確率はかなり低い。この2種 類の敵だけを繰り返し倒して、できるだけ入 手しておこう。「バスターショット」はルーンフ アウストの武器屋でも売られているが、この バトルを短いターンでクリアするのに役に立 つ。ボスであるキメラは「はやてのチキン」を 落とすが、これはまず入手不可能だろう。



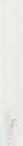
←敵から手に入れた 「バスターショット」 の威力は抜群。

Tacmes00))) #-+7/LamfA-LTBC

クリアボーナスがもらえるのはこのバトルが 最後。「ドラゴスレイヤー」はパラディンやコー キチなどが装備できる強力なランスで、とくに 第8章に多く出現するブルードラゴンに特効が ある。絶対に手に入れておきたい武器だ。た だし8ターンでクリアするためには、上記の 「ステップ&ステップ」作戦はもちろん、出場さ せるユニットも重要。ハンゾウやザッパ、ズイ 力など移動力の高いユニットのみを先行させ て、一気にキメラを倒してしまおう。



←先行部隊の回復役 は、空飛ぶ回復役ア モンで決まり。













記憶は取り戻したが声を失ったマックス。彼はさらに進軍を続ける。 大陸全土を巻き込んだ災厄の中心地ルーンファウストへ……

TUTHAP



全体MAP



エリアの特別

東の大陸の最南端。兄弟国家ガーディアナの 対岸に位置するこの地には、城塞に囲まれた 城下町と立派な城、そして神話時代からの遺 産である古の門がある。土地かやせ、おもだ った産業もなかった貧しいこの国を大陸一の 帝国にしたのは、ほかならぬラムラドゥ皇帝 であった。しかしいま、同じ皇帝の手によっ て、国も民も疲弊の極みに違していた。

ラムラドゥとの歌い

城下町を訪れたマックス一行は、ルーン ファウストの賢者マハトと会見する。そし て変わり果てた皇帝ラムラドゥが、もはや 人の心すら失ってしまったことを聞かされ る。暗黒竜の復活に取りつかれたダーク ソルにとっては、かつて仕えていた主人で すら、ただの使い捨てのコマにすぎない。 それを聞いたナーシャは、マックスに決意 を語る。父が人の心を失ったのかどうか を自分自身の目で確かめ、本当ならばみず からの手で倒すことを。



←これが父と娘の 会話とは、あまり にもむごすぎる。

241241000

マックスたちの活躍も空しく、ついに 神々の遺産である古の城が姿を現わす。カ オスブレイカーに反応して海底から浮かび 上がった巨大な物体。それは城というより も、古代人たちの知恵の結晶、科学技術の 粋を集めた天空の要塞であった。マック スたちは、古の門から古の城へと乗り込む。 ダークソルの野望を、そして黒き竜の復活 を阻止するために。しかしそこでは、三位 一体の番兵コロッサスが、進入者を排除す べく待ち構えていた。



←神々の遺産たる 古の城に、軍師ノ ーバも興奮ぎみ。







臓ルーンファウスト城下町



やくそう 10
Mile late the table and table and table and table and table table and table ta
かいふくのみ 50
ME THE RE ARE ARE ARE THE THE WAY THE THE THE THE THE
とくけしそう 20
てんしのはね 40
the sets are one can also are one can upo age upo upo upo upo upo upo
いのりのゆひわ 5000
DE DO ST DO DE DO SE DO SE DO DE DO DE DE DE DE DE DE DE



フロートソート	4800
24 NJ 20 80 30 80 80 80 80 80 80 80	1 20 10 de ce sec
クロムランス	4500
クレートアックス	10000
AND NOT HER AND AND AND AND AND AND AND AND	e age one year new age
せいしゃのつえ	8000
ハスターショット	12400
ON OF DA DO DE PS DE PS DE DE DE DE	

最後の販売店

大陸唯一の帝国だけあり、品ぞろえが充実している。しかしここまできたマックス一行にとって、目新しいものは少ない。わずかに装備者の隣法抵抗を20%上昇させる「いのりのゆびわ」が目立つくらい。しかし、武器屋か道具屋のいずれかに話しかけることにより、掘出し物に「ホーリーリング」が追加される。

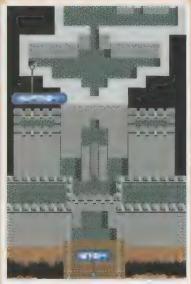


◆かなり高価だが、 呪われた表備ができるのは魅力。

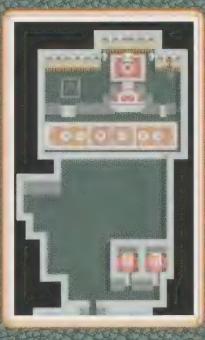


Town Guide 02

ルーンファウスト域



⋄古の城に行くには、階段を降りてエリアMAPから古の門 に入る必要がある。ただし行けるのはBattle30以降



一方的なふたつの武器

ルーンファウスト城には、上記マップの とおり2個の宝箱がある。中身はいずれも 武器で、装備者の攻撃力を格段に高めるだ けでなく、ともに使用すれば魔法の効果も 得られる。とくに重要なのは、スパーク LV4の効果がある「ミラクルメイス」。ナ ーシャ専用の武器だが誰でも使用できる ので、絶対に壊さないように注意しながら、 みんなに経験値を稼がせよう。

ルーンファウスト城下町と城には、それ ぞれひとつずつカードが隠されている。ひ とつ目のある場所は、城下町に入ってすぐ の木が目印。酒場の看板のすぐ右手にある 木だ。この木を調べると「ハンゾウのカー ドーが手に入る。もうひとつはルーンファ ウスト城の玉座に行く手前の通路の古の門 方面に降りる階段の反対側にある。何も 目印がないのでわかりにくいが、ここを調 べると「アダムのカード」が手に入る。

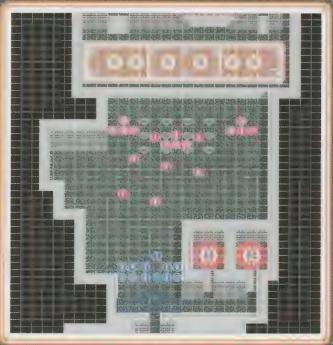


←これでマックス 以外の仲間のカー ドはすべてそろう。









ブルードラコン 0~0	3 35 竜 50 ブレイズLV3	0 63 32 5 42 • 0% 2000
€ 0~0	5 28 飛行 56 ブレイズLV3	0 59 30 6 40 • 0% 575
6 0	1 25 死者 36 バルカン砲	0 69 33 5 32 × 0% 500 アトラスのおの
6.0	2 25 死者 36 バルカン砲	0 62 33 5 32 × 0% 500 クレートアックス
A •••	3 23 馬人 24	0 55 18 7 17 × 0% 800 バスターショット
₩ 0~0	3 22 数 27 ブレイズEV2	0 42 26 7 38 × 0% 400
ルイフリースト ・ ・ ・ ・ ・	2 19 人間 20 ヒールLV4	40 39 14 7 13 × 40% 350 せいじゃのつえ

Tac ics(01))) より寄生な物味で明むり

第8章では、クリアボーナスがもらえない。 しかし逆に考えれば、何ターンかかってもい いということだ。ここはじっくりユニットを育 てながら、安全な作戦で戦おう。このバトル でやっかいなのは、うるさく飛び回るキメラ とマップ中央北にいる3体のブルードラゴン。 ただしキメラは属性が飛行なので、弓矢やブ レイズ以外の魔法などで攻撃すれば確実にダ メージを与えることができる。またブルード ラゴンは、再行動できるユニットでヒット&ア ウェイするのがもっとも安全だ。ちなみにマ ップ中にある宝箱からは、「アトラスのおの」 と「ミラクルメイス」が手に入る。



←魔法や弓矢以外で の攻撃は、回避され ることが多い。



FOREAST CONTRACTOR OF CONTRACTOR

SPECIAL REPORT OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

to the contract of the contrac

LANCE OF THE STATE OF THE STATE

←「ドラゴスレイヤ 一」で攻撃すれば、 ダメージも倍増!

Tactios02()) トロップアイテムの扱い方

ブルードラゴンとキメラを倒すと、ごくまれ に「げんきのパン」や「はやてのチキン」を落と すことがある。狙ってもなかなか落とさない が、何回か戦っていれば1、2個ずつは入手で きるだろう。これらはHPや素早さを上昇させ る、夢のような消費アイテム。入手したら惜し まずにすぐに使ってしまおう。もちろん使用 する対象はよく吟味しておく必要がある。ま たブローバーを倒した際に落とす「グレートア ックス」は、武器屋や道具屋に売って資金源に するといいだろう。かわりに道具屋で「いのり のゆびわ」を購入して、魔法抵抗の低いユニッ トに装備させよう。



←こうしたアイテム を使うのは、成長し きったユニットに。



←「いのりのゆびわ」 を複数装備すれば、 魔法も怖くない。

Tractica(03))) prohibite tracecon

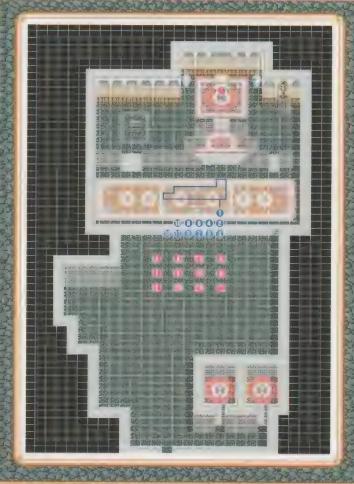
このバトル以降は、すべてボスが出現する。 じっくり経験値稼ぎしている余裕もないので、 ここで1軍ユニットのレベルを全員25以上に しておきたい。レベルを上げたいユニットを あらかじめ決めておき、ステップや再行動、 「スナイパーリング」の装備など、あらゆる手 段を尽くして集中的にレベルアップさせよう。



←「スナイパーリン グ」を装備すれば攻 撃が確実に当たる。







	_		100			100			133	OH:	-		\Box
望	0	1	40	人間 オーラ	99 LV4	20	57	45	6	49 せいし	・ ジゃのつ	0% え	3000
0	プレインメタル ②~②	6	25		25 ンメタル		43	31	5	31	×	30%	700
	0~ €	6	25	機械トーチ		0	42	32	6	27	×	20%	725

Tricticaの())) Buttle29からの連絡となるが

Battle29をクリアすると、そのままこのバ トルに突入する。しかしここは一度退却して、 セーブや編成をすませてから出直したほうが いい。シナリオ上は連戦という感じになって いるが、バトル自体はそれぞれ独立したもの であり、もう一度バトルマップに入ると、この バトルから始まるからだ。バトルマップ自体 はかなり広い。しかし実際に戦場になるのは、 ブレインメタルやトーチアイが配置されてい る場所から上。ラムラドゥは基本的に玉座か ら動かず敵の機械兵たちは、ラムラドゥのほ うに向かって北上してくる。その間に配置さ れた味方は、挟み撃ちにあう形だ。



←狂気に取りつかれ てもやはり一国の王。 玉座がよく似合う。



←機械兵たちは無言 で北上してくる。か なり気味が悪い。

Technical) SASHOGAEGE

無言の進軍でプレッシャーをかけてくる機 械兵たちだが、それほど怖い相手ではない。 また彼らはマックスたちに攻撃してくるわけ ではなく、どうやらラムラドゥのまわりに集 まろうとしているようだ。そこで味方をすべ て初期配置の場所から右手のほうに集め、北 上する機械兵の側面から攻撃しよう。もっと も効果的なのはスパークの魔法だ。アンリや アレフを育てている場合はぜひ出場させてお こう。また先のバトルで手に入れた「ミラクル メイス」にもスパークLV4の使用効果がある。 3人でスパークをかければ、あっという間に敵 はラムラドゥひとりになってしまう。



←機械兵の進路を妨 げないようにして、 側面から魔法攻撃。



CHARLES CONTRACTOR CON

←魔法で敵の数を減 らしたら、残りは直 接攻撃で倒す。

ToelinsUUIII ラムラドラはチージャで開す

ラムラドゥひとりになったら、味方を玉座周 辺に集める。そして防御力の高いユニットを3 マス以内に近づけておびき出そう。玉座では 正面からしか隣接できず、毎ターンHPを回復 されるからだ。またラムラドゥはある程度攻撃 を受けると1回だけHPを全回復するが、2回 目はない。最後のとどめはナーシャで刺そう。



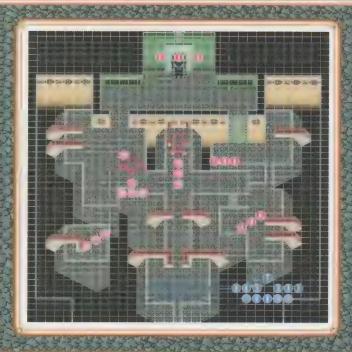
←ナーシャでとどめ を刺すと、カードを





コロッサス(中央)を撃破 なし

20 金貨22300枚 12 ルーンファウスト



			15			1	0.0000000000000000000000000000000000000					****	
	0	1	45	機械 スパー	65 クLV4	100 /ブレイブ	50 (LV1	40	4	37	×	20%	2500
1	コロッサス(左) ②	1	45	機械フリース		100 ブレイス		40	4	37	×	20%	2500
	コロッサス (右) 〇	1	45	機械 ブレイ		100 グレイフ		40	4	37	×	20%	2500
12	ブルードラコン ○~○	3	35	竜フリース		0	63	32	5	42	•	0%	2000
1	0 ~©	6	28	飛行ブレイン		0	59	30	6	40	•	0%	575
1	Œ ~Œ	3	25	機械	28	0	45	32	7	33	•	0%	750
	€.~₹	3	25	死者 バルカ	36 ン砲	0	62	33	5	32 グレー	× トアック		500
	0 √0	2	23	馬人	24	0	55	18	7	17 バスタ	× ーショッ		800

物語も佳境に入り、バトルマップが古の城 へ移る。バトルが始まったら、まずはその場で 戦闘準備を整えよう。おすすめはライルやデ ィアーネに3マス射程の武器を装備させ、彼ら を再行動させること。ステップで移動力を上 げておけばなお安心だ。つぎにマックスを狭 い通路まで進めて、ブルードラゴンとキメラを おびき寄せる。このとき飛行ユニットに「ミラ クルメイス | を持たせ、スパークLV4で先制攻 撃をしかけよう。その後ライルやディアーネ

←ここではライルや ディアーネが大活躍 してくれる。



←特定のカードを使 用すれば、射程を伸 ばすことも可能。

Taintics((2))) 単体機関である単純な企業

ECONOCIE ESCENA DE CEDENA DE CEDENTO

THE REPORT OF THE PARTY OF THE

でとどめを刺せばいい。注意したいのは、ブ

ルードラゴンのブレス。マックスが集中攻撃

されないよう、ほかのユニットで壁を作ろう。

上記の攻略方法どおりに戦っても、味方に 多少の被害は出るはず。とくに飛行ユニット やマックスの壁になったユニットが危険だ。 こうしたユニットをすべて回復できるように、 ナーシャやトーラスのオーラLV4、「めぐみの あめ」、チップのカードなど、味方全員を回復 できる手段を複数用意しておきたい。



←チップ自身がいな くても、カードだけは 用意しておきたい。

ブルードラゴンの猛攻に比べたら、マップ 中央付近にいるザコ敵など問題ではない。残 るはコロッサスのみだ。コロッサスへの対策 としてベストなのは、トーラスのカードを使用 すること。これでコロッサスの魔法攻撃をほ ぼ無効化できる。問題はキョウカQの所持力 ード欄に空きがあるかどうかと、MPが残って いるかどうかだ。ない場合はコロッサスを攻 撃するユニットを限定し、そのユニットのみに 「スペルウォル」の魔法をかけよう。4、5人い れば十分だ。またこの中に魔戦士のラグを入 れておくことを忘れずに。コロッサス(中央) をラグで倒すと、カードが手に入る。



←コロッサスを倒す と、まれに3種類の リングが手に入る。



←ゴートでとどめを 刺して「コロッサス のカード」を入手。







	- 25.0		173			100					100	-	1
×	ダークソル 配	1	50	魔人ダーク	240 フレス	100	67	40	0	52	•	30%	0
12	Θ′ Θ	2	35	竜フリース	50 XLV3	0	63	32	5	42	•	0%	2000
2	O ~⊕	8	25	機械 トーチ	28 アイ	0	42	32	6	27	×	20%	725
130	ブレインメタル Φ~Φ	5	25	機械 ブレイ	25 ンメタル	0	43	31	5	31	×	30%	700
	ハイプリースト ① 、⑪	5	19	人間 ヒール	20 _V3/ト-	40 -チアイ	39	14	7	13 せいじ	× やのつえ	40% E	350



TakificaD1111 正面見終できる解わせ

門番であるコロッサスを倒すと、いよいよ ダークソルとの決戦へ。しかしそのまえに、 このバトルとつぎのバトルが連戦になってい ることを覚えておこう。たとえダークソルに 勝ってセーブして戻ってきても、Battle33に 進むまえに、またダークソルと戦わなければ ならないのだ。このバトルは、ノーバの助言 では迂回ルートをすすめている。しかし3マス 射程の弓矢を使って正面のトーチアイを倒し てしまえば、何の問題もなく正面から進むこ とが可能。またそうでなくとも、2連戦に臨む 際には、トーチアイから攻撃されても気にせ ずに正面突破できるほどの戦力が必要になる。



←ただ突っ込むので はなく、ステップや再 行動の準備は必要。



←この位置ならば、 トーチアイから狙わ れることはない。

TadilioのEIII データソルのまおりに生命する

4体のトーチアイを撃破したら、つぎはブル ードラゴンとの戦いが待っている。しかし先の バトルに比べたら、それほど手こずることはな いだろう。ただハイプリーストに回復されると やっかいなので、回復されるまえに倒すか、ハ イプリースト自身を倒してしまおう。残るダー クソルだが、さすがにこの敵だけは手強い。ダ ークソルの3マス以内に入らないように注意し ながら味方を集結させ、あらかじめダークソ ルのまわりにいる敵をすべて倒しておこう。



←回復魔法を使うハ イプリーストは、真 っさきに倒しておく。

TuelliesUSI) | 世世マーケソルはマッケスで用す

ダークソルには魔法が効かないため、物理 攻撃で倒すしかない。攻撃するユニットには事 前に「アタック」の魔法をかけておこう。またダ ークソルは、3マス射程で5マスの範囲を攻撃 できるダークブレスを持っている。攻撃すると きは、味方ユニットが互いに隣接しないように 注意すること。さらに反撃される確率も非常に 高い。とにかく無傷で倒せる相手ではないの で、多少の犠牲は覚悟して攻撃をしかけよう。 マックスでとどめを刺すと、カードが手に入る。



←反撃率が高いのは レベル差のせいなの で防ぎようがない。







	الالماليال				
6	1 99 邪竜 280 ダークノレス	100 65	40 0	60 ×	0% 0
Q 2000	1 98 邪竜 240 フリーズLV1	100 67	40 0	52 ×	0% 0
() · · · · ·	1 98 邪竜 240 フリーズLV1	100 67	40 0	52 ×	0% 0
o. o	∞ 40 死者 36 バルカン砲	0 66	33 5	32 × グレートアック	0% 1000 ス





Taigliga #1111 プローバーで結構値を集ぐ

先のダークソル戦からの連戦。バトルマッ プは祭壇部分のみに限定される。初期配置の 敵はダークドラゴンのみだが、左右の穴から はブローバーが無限にわいてくる。ブローバ ーはレベルが40もあるため、ひとまずダーク ドラゴンは無視して、この敵で経験値を稼い でもいい。味方全員をレベル30以上にしてお けば、Battle32もラクに戦える。経験値稼ぎ が終わったら、ブローバーがわかないように、 味方ユニットで穴をふさいでしまおう。



←「せいじゃのつえ」 を装備すれば、大僧 正もそこそこ強い。

THEORETICS (CONCOUNT)

味方ユニットのレベルを上げたら、いよい よダークドラゴンとの最終決戦。このバトル では、コロッサスのように中央の頭だけを倒 してもクリアにはならない。3つの頭をすべ て潰さなければならないのだ。ただし3つ同 時に攻撃すると戦力が分散してしまうので、 まずは部隊をふたつに分け、左右の頭から潰 そう。このとき両方の部隊に回復役をつける のもいいが、オーラLV4や「めぐみのあめ」な ど、全体回復できる手段に頼るほうが効果的。



←ラストバトルなの で、アイテムも惜し みなく使える。

TuedesSE() マーナドラコンのとどのはするつつなて

CANDY CARREST AND THE SAME OF THE CANDY CA

最後に残った中央の頭は、味方の中でもっ とも攻撃力が高く、HPが高いユニットで攻撃 しよう。そして敵のHPが30以下になったら キョウカQの出番。彼でとどめを刺すと、敵力 ードとしては最後のカードが手に入るのだ。 しかし問題は、攻撃力の低いキョウカQで、ど うやってダメージを与えるかだ。方法はいく つかあるが、ここでは2種類の方法を紹介する。 まずは「ミラクルメイス」のスパークLV4を利 用する方法。ただしこれは壊れる可能性があ る。もうひとつが本命で「ラムラドゥのカード」 をキョウカQにコピーし、さらに「アタック」 で攻撃力を高める方法だ。



←ダークブレスを食 らったらすぐに回復 してやろう。



←最大の難関がこれ。 知恵を絞ってなんと かクリアしよう。

COLUMN 2間目以降のプレイについて



無機からままりののかは

憶するかどうかの選択肢が出る。特別な理由がない かぎり、ここでは「はい」を選択しよう。なぜなら、 1 ercentro-tie pothactie canta + FACE PERSONS 物の初期しぐれから たはプレイヤーがつけた主人公の名前)のカード1も Busite of the transfer of the state of the s ETHORSON CONTRACT





~ EXHABITARY THE

→ 意したいのは、2周目、3周目とプレイを重ねるご BOOKEN POR CONTRACTOR & BEST IN CONTRACTOR OF CONTRACTOR CONTRACTOR 100 (Chou) 25-725 (6100-62) 11,108 (610-62) など、強力なボスが登場するバトルが問題だ。これら の敵と戦う際には、主力メンバーで挑むのはもちろん。 キョウカQのカードをいかに効果的に使えるかが重 要。接近戦しかできないユニットの射程を2にしたり、 ON BUT IN SIGNA ne, muse dimense, sunc 理論上は99周目までプレイでき、敵の強さもそれに





MPが多い。

アイテルウカードを含める

ざまなアイテムのほかにも、数多くのカードが用意さ ードを集めながらプレイしてみるのもいいだろう。す はどんどん蓄積されていくので、がんばればいつかは 集めることができる。ドロップアイテム(P178)や隠 しアイテムの情報はP202以降を、カードの入手方法



←カードは蓄積 できる。 コンプリ ートを目指そう。





ユニット

マックスを含む味方ユニット33体の全 データを公開。各ユニットの成長傾向をよく理解し、その能力を引き出そう。

ブータの見力



名称

そのユニットの名前

2 顔

そのユニットの顔グラフィック。マックスのみ転職で変化

❸ 仲間になる章

そのユニットがマックスの軍に加わる章。()内の数字は、 仲間に加わる時期が掲載されたページを示す

○ 習得魔法

そのユニットが習得する可能性のある魔法。ひとりにつき 最大4種類ある。詳しくはP185を参照のこと

0 職業

そのユニットが就くことのできる職業。転職できるユニットの場合は下級職と上級職を、転職できないユニットの場合は上級職のみを表記している。また各職業の横に記した数字は、そのユニットがどの程度使えるかを本書の編集スタッフが独自につけた点数。最高は5.0。ただしこれはあくまで参考値として考えてほしい

切粉裝備

そのユニットが仲間になったときの初期装備

② 装侧可能武器

そのユニットが装備できる武器の種類。ただし同じ種類の 武器でも、上級職にしか装備できないものがあるほか、職 業によって装備できるものに多少の差がある。詳しくは P186以降のデータを参照のこと

0.690

そのユニットの移動力。地形コストが1(室内や平地など) のとき、何マス移動できるかを示す

① パラメータ

そのユニットが仲間になった時点と下級職のレベル20、上 級職のレベル1、上級職のレベル30のときのパラメータ

① 成長グラフ(下級職)

そのユニットの下級職時点の成長を表わす折れ線グラフ。 ① のパラメータを、5レベル単位でグラフ化している

① 成長グラフ(上級職)

そのユニットの上級職時点の成長を表わす折れ線グラフ。 横軸がそのユニットのレベルで、縦軸が各パラメータの数 値を示す。各パラメータのグラフの線の色は、表に使用し た各項目の色と対応している。ただし転職しないユニット の場合、上級職のレベル1と上級職のレベル30の2段階の み。またこのパラメータは、そのユニットを5回レベルア ップカゼナときの平均値を押令したものである

7	10,000,000	
	防御	
3	李吉	
攻撃	應抵	_









25 90



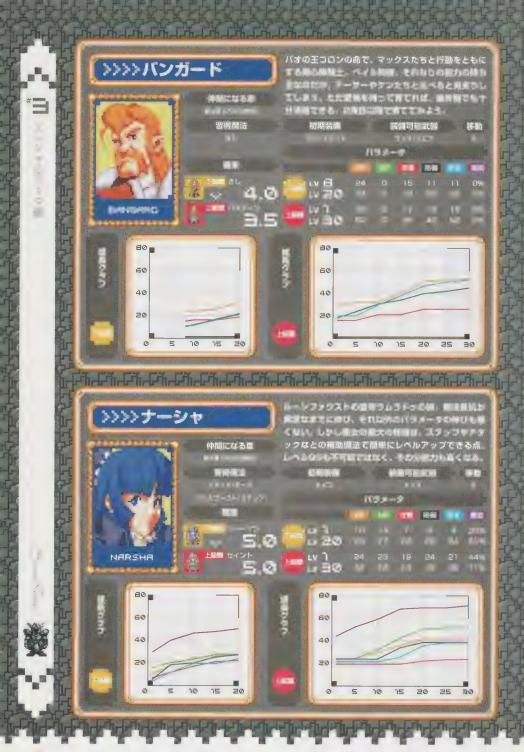
















60

40

20

∋ø

20 25



20

60

40

20













ユニットは受情を持って青てよう!! TOPICS

レベルアップ時はリセットも静さず

ここまで各ユニットの成長傾向を示してきたが、 大明日本とは、中のユニットがあった利用用する 期間を知り、そこでできるだけ成長させること。 たとえば晩成タイプのユニットは、下級、上級職 ともにレベル16から20の間に驚異的に成長す る。この期間は、一度セーブしてからレベルア、 プさせ、成長が気に入らなかったらやり直すくら DIDINIDAD BELLEVISORS STREET, STORES ASSOCIATION

育つのではなくブルイヤー選挙が得てるのだ。

その活躍する姿を見

金ユニットのすべての会談を開く

PERDAMBUCALIFORNIA NO IN 間になるときはもちろん、戦闘中や本陣など、さ まざまな場所で彼ららしい会話を聞かせてくれ る。本陣での会話についてはP203を参照してほ しいが、ここでは戦闘中の特殊な会話について解 説しておこう。この特殊な会話が挿入されるのは、

トとして育てていないユニットでも、たまに出場 させてきあと、おもしろいませか様々のかち。



▶特殊な会話は、ナ ストーリー上重要な

トロッフアイテムとは

ドロップアイテムとは、その名のとおり敵が 落とすアイテムのこと。ただアイテムを落と すのは敵を倒したときのみで、落とすアイテ ムの種類やその確率は個々に設定されている。 またドロップアイテムは敵の「そうび」欄にある場合と「もちもの」欄にある場合の両方があり、ステータス画面を見ただけでは判断できない。以降のデータを役立ててほしい。

ランランン 敵から入事できるドロップアイテムくくくくく

アイテム名	30	AFCE-SAIN.
やくそう	消費	ゴブリン、Gスパイダー、Gラット、パベット、ドール、アウトロウ、スケルトン、ストームローパー、ミサイルシェル、ウォーム、イビルローブ
かいふくのみ	消費	Gスコービオン、ブリースト、ダークメイジ、ヘルビエロ、シルバーナイト、ハイブリースト
どくけしそう	消費	オオコウモリ、シーバット
てんしのはね	消費	ガーゴイル、ベリアル
めぐみのあめ	消費	ゴブゴビッチ、ヘルハウンド、ケルベロス
げんきのバン	消費	ブルードラゴン
はやてのチキン	消費	キメラ
ミドルソード	武器	スケルトン
ロングソード	武器	エリオット
ブロードソード	武器	デュラハン
スチールソード	武器	バルバザーク
ひっさつのつるぎ	武器	デュラハン
ソウルバスター	武器	カイン
ハンドアックス	武器	ドワーフ
ミドルアックス	武器	ドワース リザードマン
ヒートアックス	武器	リザードマン
グレートアックス	武器	ブローバー
ブロンズランス	武器	ルーンナイト、ベガサスナイト
パワーランス	武器	ベガサスナイト、シルバーナイト、ルーンナイト
きのや	武器	スナイバー
はがねのや	武器	ハンターエルフ
バスターショット	武器	ホースマン
アサルトシェル	器知	ボウライダー
ヘビーメイス	武器	クラーケン
パワースティック	武器	マスターメイジ、デモンマスター
まもりのつえ	武器	マスターメイジ
デーモンロッド	武器	デモンマスター
せいじゃのつえ	武器	マスターメイジ、ラムラドゥ
スチールリング	リング	グール、アーマーウロス
イビルリング	リング	ダークメイジ
かわしのゆびわ	リング	ワイバーン
まもりのリング	リング	デュラハン
キュアリング	リング	ブルードラゴン
まじないのゆびわ	リング	ミシャエラドール
いのりのゆびわ	リング	ミシャエラ
ゴールドリング	リング	ケイオス、コロッサス(右)
れっぷうのゆびわ	リング	コロッサス(左)
けっかいのゆびわ	リング	コロッサス(中央)
みきりのゆびわ	リング	ダークソル

第一章

	Age Sa		
83		DEFERSEL.	11.5
0	ルーンナイト	プロンズランス	40%
0.0	ドワーフ	ハンドアックス	10%
0 0	ゴブリン	やくそう	5%

Eart	14 82 (P)		
	名前	10.777454	確率
0	ドワーフ	ミドルアックス	15%
0 0	ルーンナイト	ブロンズランス	5%
00	ドワーフ	ハンドアックス	5%
0 0	-f-71157	わくそう	5%

grav	POORES	**		
Ĺ.,	Jac. 2000	4311	Many of the College College	San
0	- 6	ルーンナイト	ブロンズランス	5%
U	-	10 27-11-	707777	0 70
4	att.	オオコウモリ	どくけしそう	5%
V		44コントン	C (1) O C)	0 70
48	of a	ドワーフ		
W	40	1 / /		

Eart	¹व (3.2 ° 6 : : \$स	k0977494	48
0	ダークメイジ	イビルリング	10%
0.0	スナイパー	きのや	5%
0 0	ルーンナイト	ブロンズランス	5%
0 0	オオコウモリ	どくけしそう	5%
@- @	ドワーフ		

86	5 6	トロップアイテム	10.00
Ū	ダークメイジ	かいふくのみ	50%
9 0	Gスコーピオン	かいふくのみ	40%
0 0	Gスパイダー	やくそう	30%
D D	Gラット	やくそう	20%

Batt	C 06 2.72		
	名前	10577491	26
0 0	ゾンビ		
00	スナイバー		
0 0	ダークメイジ		
(D) (B)	オオコウモリ	どくけしそう	5%
0 0	ドワーフ		
	~~~~~		

	1.0	F0=77476	32
0	スケルトン	ミドルソード	20%
0 0	ダークメイジ		
0 0	オオコウモリ	どくけしそう	5%
Ф.Ф	スナイバー		
(D) (D)	ゾンビ		

BUILT	* 1,200		
84	2.8	10077474	100
0	ミシャエラドール	まじないのゆびわ	10%
0.0	ヘルピエロ	かいふくのみ	20%
0 0	バベット	やくそう	10%
0 0	ドール	やくそう	10%
<b>D</b> - <b>B</b>	オオコウモリ	どくけしそう	5%

E G of the	TE OF FILE		
88	4.00	FENTTHES.	15.00
0	グール	スチールリング	30%
0 0	スケルトン	ミドルソード	5%
0 0	ゾンビ		
0 0	ゾンビ		

	30	ドロップアイチム	=
0	ゴブコヒッチ	めぐみのあめ	100%
0	クラーケン	ヘビーメイス	100%
0 0	アウトロウ	やくそう	20%
	137 11 005A	ECOTAGA	神事
	名詞	ドロースティック	20%
0 0	を 11 PO 56 その マスターメイジ リザードマン	パワースティック ミドルアックス	20%
0	名画 マスターメイジ		
0 0 0 0 0	名前 マスターメイジ リザードマン	ミドルアックス	10%

スケルトン

	名前	ドロッファイブム	EFRE
D	ペガサスナイト	パワーランス	20%
9 9	ペガサスナイト	ブロンズランス	5%
0 0	リザードマン	ミドルアックス	5%
0.0	ハンターエルフ	はがねのや	5%
<b>D. D</b>	プリースト	かいふくのみ	10%
e e	スケルトン	やくそう	20%

# 等	名簡	ドロッファイテム	雅丰
0	シルバーナイト	パワーランス	20%
0	レーザーアイ		
0 0	ベガサスナイト	ブロンズランス	5%
0 0	リザードマン	ミドルアックス	5%
<b>⊕~ ⊕</b>	ハンターエルフ	はがねのや	5%
D. D	ブリースト	かいふくのみ	10%



## 

my	opo	upon	7,50	S line	65	2	٦

番号	名前	HDy27/174	建車
0	エリオット	ロングソード	20%
0	ブラスローダー		
0 0	シルバーナイト	ブロンズランス	5%
<b>0</b> ~0	ペガサスナイト	パワーランス	5%
<b>D</b>	リザードマン	ヒートアックス	30%
@~ ®	リザードマン	ミドルアックス	5%
<b>O O</b>	ブリースト	かいふくのみ	10%

gree and the sale	127 - 1		
10年	名前	FERTERSA	確率
0	ヘルハウンド	めぐみのあめ	5%
0	ルーンナイト	パワーランス	5%
0 0	ブラスローダー		
<b>⊕</b> ~⊕	シルバーナイト	かいふくのみ	20%
<b>D</b> ~ <b>D</b>	ペガサスナイト	パワーランス	5%
<b>D~ D</b>	プリースト	かいふくのみ	10%

## Battle 1" pios

	<b>8.8</b>	POSTAFL	44年
0	バルバザーク	スチールソード	20%
0	ブルードラゴン	キュアリング	100%
0.0	ヘルハウンド	めぐみのあめ	5%
6~0	ブラスローダー		
0	ブリースト	かいふくのみ	10%
O. 0	シルバーナイト	かいふくのみ	20%
<b>D</b> - <b>D</b>	シーバット	どくけしそう	5%

## *5*

BUTT	EZ 15 (P110)		
1944	416	NO CONTRA	機率
0 0	ストームローバー	やくそう	5%
0 0	ミサイルシェル	やくそう	5%
0-0	ベガサスナイト	パワーランス	5%
B~B	シーバット	どくけしそう	5%

## Editle 19 Pil

響等	名前	トロップフィタル	標準
0	マスターメイジ	まもりのつえ	20%
@~ @	スケルトン	-	
<b>0</b> - <b>0</b>	ヘルハウンド	めぐみのあめ	5%
B-0	ウォーム	やくそう	5%
(事~)	シーバット	どくけしそう	5%

per at a	E 200 1	4	
	名前	F0927747N	雅率
0	ガーゴイル	てんしのはね	30%
0.0	ペガサスナイト	パワーランス	5%
0	シーバット	どくけしそう	5%
0.0	ミサイルシェル	やくそう	5%
1840 O	シーバット	どくけしそう	5%
增扬〇 电	ミサイルシェル	やくそう	5%

# 第日章

にはなれず	14 E 1 2 10		
	名間	ドロップアイテム	
0	デュラハン	ブロードソード	20%
0	マスターメイジ	パワースティック	5%
0	ハイプリースト	かいふくのみ	10%
0~0	ブラスローダー	****	
*() d	マスターメイジ	パワースティック	5%
11,1 C G	ウォーム	やくそう	5%
Transfer de	コーレム		

3	,org	-dec	·	200	newly have	77.4	22
				Box	Appe Some	9000	× 60

番号	名前	10007474	114
0	カイン	ソウルバスター	20%
0.0	デュラハン	ブロードソード	5%
0-0	ガーゴイル	てんしのはね	5%
0-0	マスターメイジ	パワースティック	5%
<b>6 6</b>	ゴーレム		
₽.₽	ハイブリースト	かいふくのみ	10%

E 17 4 4	स्त्री क्या है , वे		
	老師	ドロップアイテム	- 本
0-0	ベリアル	てんしのはね	5%
0 -0	ガーゴイル	てんしのはね	5%
0.0	ボウライダー	アサルトシェル	5%
0~0	マスターメイジ	パワースティック	5%
<b>® ®</b>	ゴーレム		
D. D	ハイブリースト	かいふくのみ	10%

## Eartiz Ba pres

Land Control of		1-11/////	A Parket S
0	ミシャエフ	いのりのゆびわ	40%
0.0	デュラハン	まもりのリング	3%
0-0	ベリアル	てんしのはね	5%
0~0	ガーゴイル	てんしのはね	5%
D- D	ボウライダー	アサルトシェル	5%
₽~Ф	マスターメイジ	せいじゃのつえ	5%
<b>D</b>	ハイブリースト	かいふくのみ	10%



the second second	1 m 1 m 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
	老師	NO927494	建丰
00	トーチアイ		
0.0	ジェット		
0	アーマーウロス	スチールリング	10%
0.0	ワイバーン	かわしのゆびわ	5%
0	デュラハン	ひっさつのつるぎ	30%
0 0	デュラハン	ブロードソード	5%
<b>D</b> . <b>D</b>	ベリアル	てんしのはね	5%
	*****		

he distribution	看M	ドロップアイテム	
0	ケイオス	ゴールドリング	20%
0~0	トーチアイ		
0- O	ジェット		
<b>(</b>	デモンマスター	パワースティック	5%
D. 0	デモンマスター	パワースティック	5%
<b>B</b> . <b>B</b>	アーマーウロス	スチールリング	5%
<b>⊕~</b> ⊕	イビルローブ	やくそう	10%

## Estita 36 Pils

	名前	トロッファイラム	
0	デモンマスター	デーモンロッド	30%
0 0	ジェット	A4-0.	
0 0	トーチアイ		
0 0	ブレインメタル	nyde:	No.
D. B	ワイバーン	かわしのゆびわ	5%
O-0	イビルローブ	やくそう	10%

60	Spe stor	15	23	13.	1 3	2

B 40	201	The Part of the Pa	La Capa
0	キメラ	はやてのチキン	3%
0~0	ブローバー	グレートアックス	5%
0. 0	デモンマスター	パワースティック	5%
<b>⊕</b> ~⊕	ホースマン	バスターショット	5%
0~0	ケルベロス	めぐみのあめ	10%
<b>B~D</b>	アーマーウロス	スチールリング	5%
<b>D</b>	ハイブリースト	かいふくのみ	10%

 - vay person			C .	y 80 10	1 .	

	名前	10007486	
0 0	ブルードラゴン	げんきのバン	3%
0 0	キメラ	はやてのチキン	3%
0	ブローバー	グレートアックス	5%
<b>D. D</b>	ブローバー	グレートアックス	5%
<b>E O</b>	ホースマン	バスターショット	5%
D D	ケルベロス	めぐみのあめ	10%
T T	ロノブローフト	かいふくのみ	1.096

BP	<b>学期</b>	HD5/77-176	-
0	ダークソル	みきりのゆびわ	20%
0.0	ブルードラゴン	げんきのバン	3%
0~0	トーチアイ		
@~@	ブレインメタル		
<b>D</b> . <b>D</b>	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

	名前	ドロップアイテム	##
0	ラムラドゥ	せいじゃのつえ	30%
0 0	ブレインメタル		
0 0	トーチアイ		

Ba	£ 3	127	and and	100	156)

<b>6</b> 9	名前	FG:777494	建率
0	ダークドラゴン(中9	5)	
0	ダークドラゴン(左)		
0	ダークドラゴン(右)		
0.6	ブローバー	グレートアックス	5%

## Battle Bi Pile

	名前	10/77174	日本
0	コロッサス(中央)	けっかいのゆびわ	20%
9	コロッサス(左)	れっぷうのゆびわ	20%
0	コロッサス(右)	ゴールドリング	20%
0-0	ブルードラゴン	げんきのパン	3%
0 P	キメラ	はやてのチキン	3%
D D	ジェット	***	
O O	ブローバー	グレートアックス	5%
(D. (2)	ホースマン	バスターショット	5%





と一①LVI (1) はおひとりのHPを15回復

CONTRACTOR OF THE

○名称

魔法の名称とレベル

@ MP

魔法を使用するときに消費する

○ 射程

魔法の届く範囲。詳細は下図参照

4 範囲

魔法の効果の及ぶ範囲。詳細は下図参照

6 習得

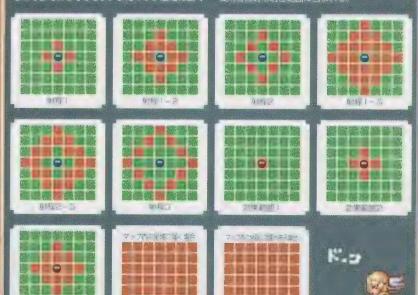
魔法を習得できるユニット名

9 効果

魔法を使用したときの効果

## HIT COLUMN TWO IS NOT

囲については、本書のデータページではそれぞれ いとのように、のしてい イーでの実施である。 3ので参考にしてほしい。またマップ全域に届く 及ぶ場合は、それぞれ「全」と表記している。 なお 使用者自身も射程範囲に含まれる。



动物 经处理

沙里亚 冲全

即程令



法原 無源 泰 弘 湖

沙海是 到"

ヒールLV1	3 1 1 1 1 ロウ、コンク、チッフ、トーラス	
- 一种第2分子名	1万0と10 ms 15回後	7
ヒールLV2	4 5 13 1 0 ロウ、コング、チップ、トーラス またひとりのHP5の回復	
J		
ヒールLV3	And the second s	#=
FUPBF	\$2.00 per particular de cales de la compacta de color de	
ヒールLV4	<b>ま方ひとりのHFを</b> 完全回復	
	7 № 1-3 № 2 1-3 1 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3
オーラLV1	計周内の注ぐは、DHRを15回収	
テェストさんで、 オーラLV2	11 1-3 3 1, チップ、ナーシャ、トーラス	
	成回内のは下午10HPを15色を	
オーラLV3	15 м 1 3 👊 3 📆 ナーシャ、トーラス	
- स्तिमीत्री व	ingnote one facility	
2-9144	18 全 全 ナーシャ、トーラス	
אריין <u>אריין אריין</u>	TO A CONTROL OF THE C	2
759899	3 N 1 N 1 ロウ、トーラス	
- 10 70 70		
300010	● 室内接て下船内線 #を付けなくする	
n the man	5 1 2 1 97	
アンチスペル	定の領主できへてきを封くる	54
H. TH. TH. TH	6 1 2 1 N アンリ、トミンコ	
402-6	定の領を下省の出中を表する	
	10 м 1-3 🚛 1 📆 タオ、ナーシャ、トミンコ、ハンソウ	
アタックLV1	11   150とr   AMDを8上する	
アタックLV2	15 1 3 2 ナーシャ	
0-610-640-64	・	14
アタックLV3	(日本内 ) は 「	
	Part For Spin Con Control on Spin Spin Spin Spin Spin Spin Spin Spi	28
クイックLV1	5 1 1 1 ロウ、チップ (1方)とたのくとつを15上げる	
יייאלאראליאנייו	PURE CREEKE CERTIFICATION CONTRACTOR	
クイックLV2	16 1.2 1 2 ロウ	
THEFT	<b>山                                    </b>	
スロウLV1	<b>第1体の表現でを15下する</b>	5.8
	20 11-2 12 2 17 19	lr.
スロウLV2	※国内の粉まへての本見さを1月下・る	
	6 1 2 1 97. NOVO	
スリープ	明16万班、平克	
プレイズLV1	2 1 1 2 1 9オ、アンリ、アーサー、アレフ	
i izeneenee	(の吹を下盤 1 * ***8のタメーン	
-71-13LV2	8 1 2 2 タオ、アンリ、アレフ	H N
	※ - の攻撃(新用性の破すべて、 お)、のタメーン	75
プレイズLV3	8 1 2 1 97	<b>7</b>
一方をある。	: の政界で新14 m30のクメー	
プレイズLV4	10 1-2 2 タオトののはなって、どうのタメーン	
्रथ राम राख	HE	M '
フリーズLV1	3 1-2 1 7ンリ、アーサー、トミンコ、アレフ 1 70 アンリ、アーサー、トミンコ、アレフ 1 10のウィー、	54

サテライトノヴァLV3

ソウルスチルLV1 ソウルスチルLV2

・ リターン - v: || ! chr' l) chr' l) chr ステップLV1

ステップLV2

ステップLV3

スペルブーストLV1 スペルブーストLV2

スペルブースト<u>LV3</u>

TOPICS | 関法の成力

攻撃魔法の威力は使用ユニットのレベルに関わら

れているとおり。また半減は2パターン存在し

になる。無効化とまで行かないまでも効果が薄い

のどちらかとなる。いずれの場合も耐性と魔法抵

CHARLES CHECK BURNING

トミンコ、アレフ、ハンソウ

H.L. P.

SE

ユニットごとに習得する開法とそのレベルを紹介。戦列に加える際の参考にしてほしい。

コニット名		開法	冒得レベル	ユニット	ä	- 東法	間間レベル
マックス		リターン	1	アーサー	(A)	ブレイズLV1	15
	37/4	サテライトノヴァLV1	12		X	フリーズLV1	20
		サテライトノヴァLV2	16		T	スパークLV1	25
		サテライトノヴァLV3	20				
		サテライトノヴァLV4	26	ナーシャ	9	アタックLV1	1
					13.0	アタックLV2	2
タオ		ブレイズLV1	1 .		1	オーラLV1	3
	1.0	ブレイズLV2	4			スペルブーストLV1	4
	4	スリーブ	8			ステップLV 1	7
		ブレイズLV3	12			スペルブーストLV2	10
		アンチスベル	16			ステップLV2	12
		ブレイズLV4	20			オーラLV2	14
		アタックLV1	27			アタックLV3	16
	,					ステップLV3	18
ウウ	Time	ヒールレンフ	1			オーラLV3	20
	1	アンチドウテ	4			スペルブーストLV3	22
	AL D	ヒールLV2	7			オーラLV4	25
		スロウLV1	10				
		クイックLV1	13	ドミンゴ	(HA)	フリーズLV1	1
		ヒールレン3	16		C Co	フリーズLV2	4
		スロウLV2	19		-	イリュート	7
		ヒールLV4	22			フリーズLV3	13
		クイックLV2	25			ソウルスチルLV1	17
						アタックLV1	20
ゴング	(RAD)	EJULV1	1			フリーズLV4	26
		F-\hr\s	8				
	100	ヒールLV3	16	アレフ	74	プレイズLV1	1
		ヒールLV4	24		1	フリーズLV1	3
		オーラLV1	30		-	プレイズLV2	6
						フリーズLV2	9
チップ	1	ヒールLV1	1			スパークLV1	12
	830	E-JULV2	5			スパークLV2	17
	-	スロウLV1	8			スパークLV3	22
		クイックLV1	12			ソウルスチルLV1	26
		ヒールLV3	16			スパークLV4	30
		オーラLV1	20			45 11.1377	1
		ヒールLV4	21	トーラス		ヒールLV1	4
		オーラLV2	28			アンチドウテ	7
		By code 1 -			2000	ヒールLV2	12
アンリ	100	プレイズLV1	1			スペルウォル	16
	大学	フリーズLV1	5			オーラLV1 オーラLV2	20
	100	ブレイズLV2	8			オーラレン2	24
		イリュート	10			オーラレV3	28
		フリーズLV2	16	**********		3 - 7 L V	
		フリーズLV3		ハンゾウ		<b>₽</b> スリープ	1
1		スパークLV1	19	ハクシウ	-	アタックLV1	4
		フリーズLV4	26			ソウルスチルLV1	7
		スパークLV2	20			スペルウォル	15
						ソウルスチルLV2	25
						> >/V/> /VL V L	



# 技備アイテム【55種の武器と23種のリング、M78種 でなく付与効果もふまえて使用したい。

TO STATE OF THE ST



#### ● 名称

武器の名称と紹介

#### ● 売価

店に売るときの金貨の枚数。購入す る場合は売値の倍の金貨数になる

#### ③ 攻撃力

武器を装備したときに増加する攻撃力

#### ① 上級

上級職限定のアイテムを示す。「つ」がついて いるものは、上級職のユニットのみ装備可能

## 6 射程

武器の攻撃の届く範囲。詳しくは P180参照

## 0 効果

武器の特性や追加効果を示す

## **②**入手方法

武器の入手方法。略称については下 記を参照

## ④使用時

武器を道具として使用したときの効果

## ⑤ 装備可能

武器を装備できる職業名

#### ① 備考

「呪」は呪われたものを、「掘」は売却 後に掘り出し物になるものを示す



リングの名称

#### ② 装师师

リングを装備したときの効果

#### **①**使用喷

リングを道具として使用したときの効果

店に売るときの金貨の枚数。購入す る場合は売値の倍の金貨数になる

### 分手方法

リングの入手方法。略称については 下記を参照

「呪」は呪われているもの、「掘」は売 却後に掘り出し物になるものを示す

#### ○ 装備可能

リングを装備できる職業名またはユニ ット名

法について 石のように4バターンに省略して記 載しているものがある。それぞれの略称の意味を あらかじめ理解しておこう。また武器屋や道具屋 で購入できるアイテムの一覧やクリアボーナスに ついてはP050以降の対応する各マップページ に、掘り出し物についてはP019に、敵ユニットが 場合は、そちらの一覧ページも参照してほしい。

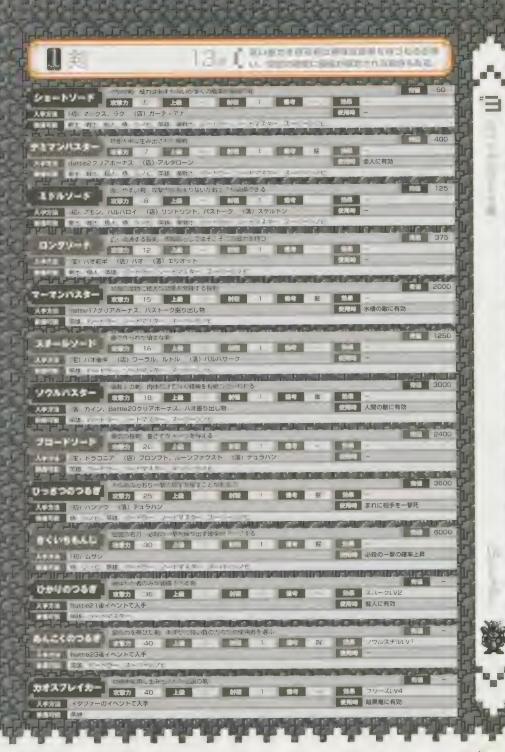
## **ランシン 大手方法の職職 くくくぐく**

(初):各ユニットの初期装備

(宝):宝箱から入手

(店): 各地域の店で購入

(落): 敵ユニットが一定確率で落とす

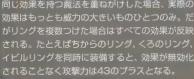


100	P	- LIVE	dila elii		ecuer)
T	ı		10	C . C . HONDESER SETTING	3 8 0 O
T	ı	à	1	- Common British	
1	I,	- January	TAI		THE PARTY NAMED IN
工	57		0-	F 者でも扱える穏里なやしの矢	160
E.	, h	46600		東端力 8 上級 一 料理 2 報号 - MMR -	
	1		初ハンス	pet 400 frequency of the first consequence of the first frequency of	
E	1	La	7 Fe	アサルトナイト、ボウマスター、バスターナイト	5 N YOL
P			ote	段優も力を高めるため、明で作られた笑	600
1				13 1 2 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 -	
F	-[	Ada	(初)ディア	アーネ (宝) リンドリンドサーカス (店, ハオほか (落) ハンターエルフ	
R	· P	I Safe part	7 F		OWNER WHEN
Ш			121	機能なケンタウロスを 0 * 4 * - めに作られ * 特性失	5000
1	1 3			16 上級 140 2 MH 根 140 MH	
F		ATAR	Hatte 133	3クリアホーナス、バストーク掘り出し物	binela
11	-13	UP	الأخرس	2 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Name of the last o
1	i.	Ditt	See	11 / MI + 1/ DC / LC 1/ N . EPRO N X	1600
P	F.	MERC 94875		が 18 1 2-3 版 掘 が は ル (玉) フーラル、ルトル (玉) ハオ後半 (店) ワーラル、ルトル まれに相手を	
h	-		(初) ライル アサットナ	ル (宝) 八才後半 (店) ワーラル、ルトル ナイト ナウマスター ハスクーナイト	學死
T	5				THE RES
		テスト	B1T-	御性のやしりを持つは4年3 頃丈なもの"も間く	3500
1	200			<b>東京力</b> 21 <b>上版 約10</b> 2 <b>音寺</b> 据 <b>効果</b> 1クノアホーナス <b>ジ</b> ー 機械系の敵に有	- 444
F					>/)
6	,	777	בונייכו	7 , 1,29 ,745	
1	-	774	トンエル	直接級の失 やしりつ何きを模した形になっている 2 2 3 00 5 -	2250
	1	TO THE	は、は、ブロン	27 ンプト (端) ポウライダー	
0	Ē.			アー、バスターナイト	
ħ,					
	1	77	イバー	** - 青でも扱え、境れ** 等力を発揮する矢 - 東東 か 30 上車   幹証 2 3   重称   接   無限	4250
6	J.		B 4tte263	載章力 30 上章   前値 2 3 重排 規 無無 - ウノアホーナス (利用) -	
h	-	-	· · - + · -	- ^サルトナイト ホウマスター ハスタ ナイト	-
	F	and the same of	market and and		de l'user
5	È.	73.W-	Burni Guli	35 2-3	6200
Th.	-		A SANGER SENTENCINE	ンファウスト (落) ホースマン	
1 2	4		サウマスタ	500c0000000000000000000000000000000000	
5	其	Like			ALL ST
h.		-		THE DISTRIBUTE OF THE PROPERTY	
14			20	A Description of the contract	1706
6	Ž,	A (A) (A)			-
H.	-				150
14	7	702	スランス	東東カ 9 上版 - 新版 1 集寺 - 新版	21 100
K.				以外の騎士、コーキチ、ガンツ (店) リンドリンドほか (落) ルーンナイトほか (人) 一	
K.	1	BENE THE	1± 04;	1297715, 37-6745, 15772, 2540 55 37-6 602 13 26 6 5 6 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7 6 7	
1	100			で「終  は、か   点は、  点は、  点は、  点は、  点は、  点は、  点は	750
K	4	100	777	2 16 加 1	755
K	. 0		(店) バオ	(落) ルーンナイト、ベガサスナイト、シルハーナイト	
J.			聖士、ウイン	(ングナイト スチームナイト、パラデ・ノ スカィロート、スチーム \ロン	
K	-			最の場 攻撃力はある生をい	1500
1	The same of	arys ACCS	トリンス	東東方 18 上版 新屋 1 <b>俊寺 外屋</b>	
4	-		店 ワーラ		
L	The same	Pa 63		/ スカイロート、スチームハロン	The same of the sa
1			553	*は **のあるクロム銀 **・「嬰	2250
H		THE REAL PROPERTY.	Section of the second	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
r	Lx			ル、プロンプト、ルーンファウスト	
4	7	PL I	ラティン、	<b>4. スカイロート スチール・ロン</b>	
112	45	A Short of		per programme and the programm	15 700 日 200 日 日

		100 No. 15 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	をつうる。 東部カ	.&p≈ 12		2 de Other	1	84		20.0	- Hada-	1300
		高)ワーラル N戦t	し、ルトル							使用時	-	
5		#43	1947 M.S.	空気を表わせる 18		13.	1	The second	握	200		2500
T			Search Committee	、ルトル掘り出	Charles .	- Indiana		El-A.III	TAE.	STORE STORES	自台系の敵に有	勃
5			77 1 SH	onr क्रांस	教育	PATRICE.		400040			PACIFIC ST	3250
	1. T.	答 レサート	マン	55 <b>F</b> E		ANTE	1	24	掘	無限 使用時	ナレイズLV2 -	
D.H		Vet T	ene are				· .	I I	, B		ME CONTRA	STATE OF THE STATE
14	71			破壊力ハンケン			1					5000
To.	11 11 11	店) フロンフ で戦士			落) フローハ					Buitond		0.00(0.01)
F	713	1080	- 1970数:	マトラスケザ 33 <b>上</b>	*.とされる#		1	89	搬	98 6	フレイスLV2	7500
D.	大手方法 養護可能	宝) ルーンコ	ファウスト城							(E/04)	-	
5						- 2			-	211215	Same of	
15		EX.			- 1		Bells:	nes.	MALE	SHOULD BE	SET STAT	
6.5	HELEN	ol le	\$ 5 6 A.T	数 家語:"	14/0县本的1		Ann. F	O STORY				40
	44.00		<b>東島力</b> 1ウ、チップ	4 上 (店) カーテ・		MIN	1	69		分級 使用時	-	
		46 85:	AND REAL PROPERTY.		1 (D/# (\$1)^ 3	h f. X; 3 f.		-	Lero.			300
H	Systematic		1000	8	-		1	49	掘	83	まれに相手を置	
T.		(宝)マナリナ		(店) アルタロ- なざ	QUENO .					المشا	KI IICHIT CE	W. Selec
5	パワース		-	に参加するもの 12 <b>上</b>		87 1 20 10 円 8 新聞		84		MR		250
	人手方法 医療可能	初 アンリ、ト **産 第.គ t		ミ)マナリナ地下。 な.直	問題 (店)と	リントリントほ	か(落	)マスターメ~	イジほか	ERM :	-	
5.7	EATE	35011	を	れた人引きすり		217	1		握	- Personal		750
74		Batte6クリ	アホーナス、	14 1章掘り出し物				- Indiana	132	18 B	人形系の敵に有	致
D.	الم كال	18,0 Z		362.1K	蘇ったしか	ins: D	4		- 1			850
H				16 <b>上</b> リアボーナス、リ	リンドリント	掘り出し物	1	84	挺	が ・	で者に有効	
	-	WK CF						lyan ar	-			250
5	1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,45,000 1,4		SALT E	16			1	80	搬	200	• 40 1 = 40° °C → 10°	500
Ir		店) ハオ *物正 大朝								-	まれに相手を駆	: उएक
5	260		ACCOUNT ON A	接続する 15 18 <b>上</b>	i カかノ	7 <b>7 2</b>	1	184		MR		1600
1	人手方法 動物可能	宮 ルトル	(落)マス	ターメイシ			-				方御力+3	
D.F		<b>やのつえ</b>		もののみに使用		SOUTH STATE		Breven .	HEF.			4000
F	3,500	(宝) ルドル	(店) プロ	26 ンプト、ルーンご	ファウスト	(落) マスタ	-X15		掘		厚ターンHPを	3回復
That	4				15 y 5 pt			3. E . 7/			ale sa	SEASEM.









←リングの装備と魔

# その他のアイテム は、状況に応じて使用。 どんなとまに 使えるのかしっかり押さえておこう。

・ 機器中に使用する消費アイテム 店で買えない ものは乱用は避け、ここそというときに使おう

28	<b>不</b>	<b>解</b>
やくそう	5	味方ひとりのHPを20回復
かいふくのみ	25	味方ひとりのHPを40回復
めぐみのあめ	2500	味方全員のHPを20回復。道具屋での購入はできない
どくけしそう	10	味方ひとりの毒を消す
てんしのはね	20	戦闘を離脱し、最寄りの町に戻る
ちからのワイン	250	攻撃力が1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
まもりのミルク	250	防御力が1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
はやてのチキン	250	素早さが3から4増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
いだてんピーマン	750	移動力が1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
げんきのパン	250	最大HPが1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない

名称	元集	効果	200
かがやきのたま	_	美しい水晶の玉。記憶の泉の精霊を呼び覚ます力を秘めている	
げっこうせき		月の光のような青く淡い輝きを放つ、貴重な石。「つきのしずく」の材料となる	
つきのしずく	_	「げっこうせき」から作られる神秘の薬。野獣の心を静める	
ブレイズボム		リンドリンドのクロック博士の発明品。堅固な要塞の壁さえ破壊する威力を持つ	

ドミンコたまご	-	魔力を秘めた不思議な卵。マナリナの魔道士からゆずってもらえる
すごいみずぎ	100	見るものをうならすすごい水養。タオ、ナーシャのみ装備可能
きついふく	100	ボディラインを強調した、悩ましいまでにきつい服。アンリのみ装備可能
メイドふく	100	レースをふんだんにあしらったキュートなメイド服。チップのみ装備可能









キョウカQのみが使用できる、特殊な アイテム「カード」。その特性とコマン ドごとの効果をすべて紹介。



## ● 名称

カードの名称とグラフィック

#### @ JK-

コマンド「コピー」で使用したときの効果。別のカードを 使用するか戦闘終了時まで効果が継続する

#### β通常攻撃の変化

「コピー」使用後に攻撃コマンドを実行した場合の効果と、特 性の変化を示す。おもな変化は以下のとおり

[通常攻撃] パラメータ変化を反映した通常攻撃を実

[射程 つ攻撃] パラメータ変化を反映した能力とな り、かつ攻撃の際の射程が変化する

[魔法] 攻撃がそれぞれの魔法効果を持ったものにな る。攻撃魔法の場合はターゲットは敵ユニットとな り、回復魔法の場合は味方ユニットに対して攻撃 1 マンドを実行することで、魔法効果を発動させるこ とができる

[必殺の一撃の確率上昇] 通常攻撃の際に必殺の 撃 が発動する

[行動時にHPが3回復] 行動終了時にHPが自動的に3 ずつ回復するようになる

#### Bパラメータの変化

キョウカQ自身の持つパラメータに対する変化の割合を示 す。なお表中で「*」で表示されているものは、パラメー 夕に関わらず一律で数値が1となることを示す

[攻撃]攻撃力の変化

[防御]防御力の変化

[魔抵]魔法抵抗の変化

[早さ]素早さの変化

[移動]移動力の変化

#### ③ エフェクト

コマンド「エフェクト」で使用したときの効果。使用した ターンのみ効果が発揮される

#### C発動する効果

「エフェクト」発動時の効果。魔法とはば同等の効果を持 つものだけでなく、カード独自の能力もある。なお物理攻 撃が発動する場合については、カードの種類に関わらず、 キョウカQ自身の攻撃力が反映される

#### D使用条件

「エノエクト」を使用する際の条件

[射程] コマンドを実行するための効果が届く射程。 詳しくはP182参照

[範囲] 効果が及ぶ範囲。詳しくはP182参照

[MP] 消費するMPの量

#### **4** ムーブ

コマンド「ムーブ」で使用できるかどうか。「○」はその カードが使用できることを、「×」は使用できないことを 示す。該当するユニットが戦闘不能となるか、戦闘終了時 まで効果が継続する。またカードと問じユニットがマップ 上にいない場合は使用できない

#### **⑤** イミテート

コマンド「イミテート」を使用できるかどうか。「〇」は そのカードが使用できることを、「×」は使用できないこ とを示す。イミテートが戦闘不能となるか、戦闘終了時ま で効果が継続する

















# カードの入手についてはとくに記載かない場合。そ れぞれカードと同じユニットから入手できる。

	THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND	
为一片名	入手門門	
マックス	クリア後	クリアデータを引き継いで2周目を始めるときに自動的に入手
ケン	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ラグ	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
タオ	2章	マナリナのえらい魔道士の部屋にある宝箱から入手
ハンス	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
פֿם	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ゴング	1章	ゴングを仲間にしたあと山小屋の娘に話しかける
メイ	2章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ゴート	1章	ガーディアナ国王が死亡したあと、ゴートの孫娘に話しかける
チップ	1章	アルタローン市街戦後、チップに恋する青年に話しかける
アンリ	2章	マナリナ2階東側にあるアンリの部屋の本棚を調べる
アーサー	2章	仲間になるとき同時に入手
アモン	2章	仲間になるとき同時に入手
バルバロイ	2章	シェード教会の図書館にある本棚のいちばん右を調べる
ディアーネ	4章	列車発車前のパオでパオバブの柵の中にある宝箱から入手
ザッパ	3章	バストークの教会の看板を調べる
ベイル	4章	仲間にしたあと本陣で話しかける
コーキチ	3章	バストーク採石場戦後、コーキチの弟子に話しかける
バンガード	4章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ナーシャ	5章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ズイカ	5章	仲間にしたあと本陣で話しかける
キョウカQ	7章のみ	メタファーまでのすべての戦闘に参加させたあと、本陣で話しかける
ヨーグルト	4章	バオ列車の操縦席の機械を調べる
ガンツ	4章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ドミンゴ	4章	列車到着後のパオでパオパブに話しかける
アーネスト	4章	グランバートルで本陣のある建物2階の本棚を調べる
ライル	5章	ルドル村の棚の外、北西にある宝箱から入手
バリュウ	6章	ドラゴニア・カイン戦後、クリンと会話してからカリンに話しかける
アレフ	7章	プロンプトの町の出口にある宝箱から入手
トーラス	7章	クスコ王と会話後、プロンプト城1階左の長老の部屋にある本棚を調べる
アダム	8章	ルーンファウスト城と古の城をつなく階段の反対側の壁を調べる
ムサシ	7章のみ	クスコ王と会話後、プロンプトの町の入口がふたつある家の壁を調べる
ハンゾウ	8壁のみ	ルーンファウスト酒場の右手の木を鋼べる
2		マックスで倒す
ルーンナイトスケルトン	Battle01 Battle07	アンリで倒す
4 *************************************		ゴートで倒す
ミシャエラドール グール	Battle08 Battle09	マックスで倒す
	Battle 10	ナーシャで倒す
ゴブゴビッチ		ザッパで倒す
ベガサスナイトシルバーナイト	Bettle12 Battle13	アンリまたはタオで倒す
	Battle 13	アンリまたはタオで倒す
レーザーアイ		
ソウルイーター	Battle14	マックスで倒す
エリオット	Battle 15	
ヘルハウンド	Battle 16	ガンツで倒す
バルバザーク	Battle 17	アーネストで倒す
マスターメイジ	Battle 19	メイで倒す
デュラハン	Bettle21	ドミンゴで倒す
カイン	Battle22	マックスで倒す
ミシャエラ	Battle24	マックスで倒す
デモンマスター	Battle26~28	ナーシャで倒す
ケイオス	Battle27	アダムで倒す
ラムラドゥ	Battle30	ナーシャで倒す
コロッサス	Battle31	ラグで倒す
ダークソル	Battle32	マックスで倒す
ダークドラゴン	Battle33	キョウカQで倒す



# おまけ

おまげとは、物质の本語とは直接関係のない表び要素。しかしこれをいくつ見たかで、本作に対する要情がわかる。

<del>Ċ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-CĊ-C</del>Ċ-CĊ

## ヨーグルトエンディングを見るために

おまけの中でもっとも意味不明なものが、ヨーグルトによるさまざまなイベント。しかもかなり条件がきびしいため、たまたま発生したなどということは、序盤を除きまずないだろう。ここでは、全10個のヨーグルトイベントの発生条件とイベントシーンの一部を紹介する。ちなみにこれらすべてのイベントを見ると、エンディングにヨーグルトが登場するのだ。彼(?)がどんなふうに登場するのかは、プレイヤー自身の目で確かめてほしい。



←ナゾの生物ヨーグルト。彼の行動にはいったい何の意味が?

イカス エンディング



#### EVENTUT MEDICAL SALE



◆第1章を終える までに、山小屋に いるヨーグルトに 話しかければいい。 最初だけあって、 発生条件は非常に やさしい。

### EVENTUZ MINUTGA-JWI



←アルタローン城 下町の戦闘後、城 の入口左側にある 小川の木のすきま に行く。王様に会 いに行くまえに見 ておくこと。

#### AND THE PARTY OF T



←オトラントから暗 黒洞窟に行けらき われたら、リンドリ ンドに戻る。暗 黒洞窟の戦いを終了 すると発生しない ので注意。

#### EVENIUM SEASE-751



◆バストーク探石 場の戦いを終えた あと、「げっこうせき」をステトラに渡 すまえに、コーキ チの飛行イベント を目ると発生

#### -VERTUS ASTRUMENT



←第4章が始まった ら、バオトレインが 発車するまえに教 会に行き、ヨーグル トが視界(画面)に 入る位置に移動す ると発生。

#### EVENTUS MES-JAY



←「ブレイズボム」 を持たずに要塞に 行き、一度マップを 出てからもう一度 入る。左の木と木 の間に立つとイベ ント発生。 ←ワーラルに到着 したあと、誰とも 会話せずにホテル の南のでっぱった 場所に行く。教会 の神父さんとも会 話してはダメ。

## EVENTUS MIL SPANIS



←ブランコの下に 左からイヌ、マック ス、女の子、にわと りの順で並ぶ。女 の子に話しかけて 順番を入れ替える のがミソ。

### EVENTOS MANATARIA



←プロンプト城の B5のにわとりがい ないとき、入口の 警備兵に3回話し かける。クスコ王 に話しかけるまえ のみ発生。

## EVENTION REPORTS



←ルーンファウス ト城下町に東から 入って、ダッシュ で銅像の前へ進む。 ダッシュ中に人や 建物にぶつかった らやり直しだ。

# 隠し衣装を手に入れる

続いては、男性陣の心をくすぐる隠し衣装について紹介する。入手方法は以下のとおり。これらの衣装を特定のユニットに装備させると、マップ上や戦闘時のグラフィックが変化する。ちなみに「メイドふく」はチップに、「きついふく」はアンリに、「すごいみずぎ」はタオかナーシャに装備させることができる。



←水着で戦えるのは 嬉しいが、ちょっと緊 張感に欠けるかも。

#### A STATE OF THE STA



←バストーク採石 場で入手可能。場 所はP083で紹介 ずみだ。これをチ ップに装備させる と、モップを手に して敵と戦う。

## けいいく



◆第3章で一本橋の戦闘を離脱し、たの写真の場所を調べる。これをある。これをもるのは、なるでは、なるアンリのみだ。

#### Tradal part



←すべてのカード を入手したあと、も う一度カード入手 の条件を満たすと 入手できる。話し かける相手は誰で もかまわない。

## イカス!コスプレ







201

# 

# **廻し武器を手に入れる**

ここでは隠し武器について紹介しよう。いずれも武器屋では購入できず、掘り出し物かクリアボーナスでしか手に入れられない貴重なものばかり。隠し衣装ほどの衝撃はないかもしれないが、戦闘に役立つのはこちらのほうなので、忘れずに入手しておくこと。



←味方の戦力アップ のためにも、できる だけ入手しておこう。



←亜人に特効のある剣。入手場所は P069で紹介すみだ。ゲーム中に2本 入手できるので、 ふたりの戦士に装 備させよう。

#### デストロイヤ・



←機械でできた敵に対してとくに威力を発揮する特殊矢。 古の塔の入口にある、右側の柱を上向きに調べると見つかる。

#### 771A



←最大射程3で、万能の強さを発揮する特殊矢。ルーンファウストのエリアマップで、左の場所を上向きに調べてみよう。



マックスの名前を呼ぶキャラクター

# <del>┍╻╌</del>┎┰╃┰┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸┰┸

エンディングを見た人にはわかることだが、古の城とともに沈んだマックスの名前を呼ぶユニットは、特定の条件で変化する。その条件は、右の3つをすべて満たしていること。このうちもっとも難しいのは、②の「いちども死んでいない」だろう。ほかの条件は、たとえそのユニットがメインで戦わなくても、バトルに出場してさえいればいいのだから。とはいえ、基本的に主力となるユニットでなければ、①も・も満たせないはず。つまりマックスの名前を呼ぶのは、もっとも身近で戦っていた戦友ということだ。ちなみに該当者がいない場合、ノーバがかわりに名前を呼ぶ。

## SS Presidentinent CCC



0.1



←プレイヤーがもっ とも頼りにしたユニ ットがここで叫ぶ。



202 SHINING FORCE FINAL COMPLETE GUIDE

# 本連での会話

## 

おまけの最後は、本陣での味方ユニットの 会話について。本陣での会話は、そのユニッ トを連れてバトルで勝利したときに追加され る。つまり、1周目で全員の会話をすべて聞く ことはできないのだ。2周目以降は、会話を聞 きたいユニットを優先して出場させよう。



←話の続きが聞きた かったら、つぎの戦 闘に連れていこう。

## キョウカ(4のストーリー

THE THE RESERVE OF THE PROPERTY OF THE PERSON OF THE PERSO 縁。せっかくですからあの「カード」について、少しお

話でもしましょうか。そもそもどうしてあの不思議な [カード]が生まれたのか……そこからですね。話を するなら。

"2

昔々……この世界のあるところにある男がいまし た。魔道士……いえあなた相手ならはっきり言った 

その見る元マを強と示う。これをしてい A Bの数を表出手回り用いています。 その LOWRET COLCUMN DATE CON TRICITIENT SERVICE TO THE CONTRACT OF THE るまた。ました。現を集った野は、一〇日 TOMORICATE AND ULTUBER OF

**Alac**で HST LIVE A 言われていました。娘の命が助けられないのだと USC MATERIAL WITH BOTH CHEE 研究し始めたのです。

East at a コニーニー 田田 ままたが、はかばか しい成果は上がりません。しかし男の前に年老いた 中身もまた老人の正体もいっさいわかっていませ I - PILLO NUE LE EDTURU か……そういわれています。

FORM THE LEVEL TO A CONTROL OF THE PARTY OF か亡くなる三日前のことです。死期があいというむ に、側はRNAのかって乗しくま石のように見いてい ました。男が作り出したのは、小さな「カード」でした。 その カー・セングラニ そうだんあると 5年間で 写しとることができるのです。

マーロニようてい いちきているよう ところか「カード」の中の娘は、本当に生きていた

男が作った「カード」には、写しとった者の姿形だけ でおく、その者の心の底に思る不思議なりま んだ後も、男はその「カード」とともに幸福な人生を

年月が過ぎ、男も年老いて死んでいきました。 男は皺の姿を ったのみで、たった1枚しか使いませんでした。一空白 のカートは1100枚近くあり、それは男の死後さい ざまな人の手に辿りました。しかし が秘めた力は誰にもわかりません。長い年月の果て カード」の「方すらわからなくなったのです …

″ി©

。申し訳ないてすがそれについては一切お 話しできません。いま問題なのは、あなたがこの不 Division of the

## ILLUSTRATION GALLERY

ここではマックス、ナーシャ、キョウカQを除く 30人の仲間たちのグラフィックとともに

**国生に主導では3会話の主旨を行っている** 

仲間たちがどんな場所で生まれ、そしてどんな生活をしてきたのか

またどんな趣味を持ち、いつもどんなことを考えているのか

リーダーであるマックス(あなた)は、それを知っておく必要があるだろう

人間、エルフ、ケンタウロス、ドワーフ、ホビット・・・・

さまざまな種族の仲間と力をあわせて戦い

神と呼ばれた古代人が生み出した、黒き竜を封印するために

































































2004年9月14日 初版発行

●発行人/浜村弘一 ●編集人/野田稔 ●編集長/坂本武郎

●副編集長/澄田雅範 ●業務部/神田雅代

●印刷/共立印刷株式会社

●発行所/株式会社エンターブレイン

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話 03-5433-7850 (営業局)

●構成・執筆/松丸愛紀子 ●デザイン/松本卓之

BEST RECEIVED THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF

●キャラクターデザイン/玉木美孝

●監修/下里陽一・大音師正江・上田浩士・高橋淳一郎(株式会社セガ)

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるい は全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会 社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方 法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレス support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝 祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあい だに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受け 付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合 がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切 お答えできませんので、あらかじめご了承くださいませ。

GAME BOY · COMESTATIONES · GBA · ADVANCE · アドバンスは、任天堂 の登録商標です。 ©SEGA, 2004

©2004 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。 乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送 料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-2014-9 1192192 Printed in JAPAN



# ファミ通責任編集のゲーム攻略本

	Hooot
アーマート・コア ネクサス : 公式オペレーティングマニュアル	998FJ
アーマード・コア ネクサス 公式パーフェクトマニュアル ····································	···1995[7]
イリスのアトリエ ~エターナルマナ~ 公式 ノレイヤースハイフル	1155FJ
SDガンダム ジージェネレーションSEED コンプリートカイド	1305円
思武者3 財体具書 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	14/0円
カーヒイのエアフィト カンベキ 爆走 カイトノック	1265□
街道パトル2 CHAIN REACTION 公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	1135
カノコンナサインソーソス アーリーナイス	1575 III
ギャロップレーサー ラッキー7 公式エキスパートガイド 機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ コンプリートガイド	1470
フリムノンティアース 公式のコトファン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1260
以放機動隊 STAND ALONE COMPLEX コンプリートカイト	1260E
サイレン 公式ハーフェントカイト	1265II
リッカーフィフ! バーフェントカット サフィショルガイドブック	…1.470円
GBA版 ナイルス オノ ファンラファ イフィンヤルカイトファフ	
ウィックスダクスダー 』 公式 コンノリートルコト	1575円
クリムソンティアーズ 公式カイドフック・ 攻競機動隊 STAND ALONE COMPLEX コンプリートガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1690H
初約 室剣伝説 一群体具音 コーカトバイブル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	···1265円
スーハーマリオアドハンス4 ハーフェントカイドファフ スターオーシャン Till the End of Time ディレクターズカット ファイナルガイド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	…1680円
スターオーフャン Till the End of Time フィレファースカフト ファイナルカイト	1470円
セルタの伝説42の剣士ハーフェットのコト	…1260円
今~れい味~ ムス元王以明今 光宗/ 盲 ガービーフカリナン04 ベフトブリーガーブガイド ダービー9代制額への道 ・・・・・・・・	…1260円
メーローステリスン04 ごへ入下ナリーメースカイド メーロー21(前朝・1〜7月	…1575円
サービースメリオン04主音 工材度性 II MANU MADU - 小子空へ存敗給巻	…1470円
- 大外風視 II MANJI MANO - 公式元主文明概念 - ニノルブ ナヴ デフラフニー9 オフジャルガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	…1365円
天外魔境 II MANJI MARU 公式完全攻略絵巻 テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
寺田兒也 クラフィックス BUSINU キャプクダー&ソールド カイタンス バイオハザード アウトブレイク 公式ガイドブック パンツァーフロントB型 公式カイドブック いっぱい マキャロットへようこそ!!3.3 公式カイドブック ピクミン2 ねこそぎお宝回収ガイド 風雲 新撰組 公式攻略大全 誠之書 BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO 公式コンプリートガイド コース・アストス・ファン・プロストスト	…1365円
パンツューフロントロ刑 公式ガイドブック	…1155円
- ハンファーフロンドロ主 - A.R.カードラック	…1260円
ピクミンク カニそぎお空回収ガイド	…1365円
国徳 新撰組 公式攻略大全 誠之書 ···································	…1260円
RUSIN O Wizardry Alternative NFO 公式コンプリートガイド	…1470円
プロ野球チームをつくろう! 2003 コンプリートガイド	
フロントミッション フォース オフィシャルパーフェクトガイド	…1470円
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式コンプリートガイド	1260円
プロ野球チームをつくろう! 2003 コンプリートガイド プロ野球チームをつくろう! 2003 コンプリートガイド フロントミッション フォース オフィシャルパーフェクトガイド ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式コンプリートガイド ファイナルファンタンー X-2 公式ファイナルカイド ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン ポケモン大百科	…1575円
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン ポケモン大百科	840円
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 全国大図鑑	1155円
ポケモンコロシアム 最降トレーナーズガイド	945円
ポケモンピンボール ルビー&サファイア まるまるポケモン大百科	840円
星のカービィ 鏡の大迷宮 かんぺきサポートガイド	…1050円
マリオ&ルイージRPG ぱあふぇくとガイドブック	····1260円
	····1050円
マリオカート ダブルダッシュ!! かんぺき爆走ガイドブック	998円
マリオゴルフ GBAツアー パーフェクトガイド	····1260円
ファイナルファンタジー X-2 公式ファイナルガイド ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン ポケモン大百科 ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 全国大図鑑 ポケモンコロシアム 最強トレーナースガイド ポケモンピンボール ルビー&サファイア まるまるポケモン大百科 星のカービィ 鏡の大迷宮 かんべきサポートガイド マリオ & ルイージ RPG ぱあふぇくとガイドブック マリオパーティ を スターン・シュ!! かんべき 爆走 ガイドブック マリオコルフ GBA ツアー パーフェクトガイド みんなのGOLF4 公式ガイドブック メトロイド ゼロミッション パーフェクトガイド モンスターハンター 公式ガイドブック	····1365円
	····1260円
モンスターハンター 公式ガイドブック ····································	····1575円
	…1155円
	····1575円
	····1680円
	····1050円

ISBN4-7577-2014-9

C0076 ¥1200E



エンターブレイン 定価 本体1200円 +税



SHINING FORCE, FINAL COMPLETE GUIDE



